

A dark, atmospheric illustration of a character from Dark Souls, likely the Executioner, riding a heavily armored horse. The character is wearing a dark, hooded cloak and a mask. The horse is also heavily armored and has a long, dark mane. The scene is set against a black background.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

THE EXECUTIONER'S CHARIOT

THE EXECUTIONER'S CHARIOT

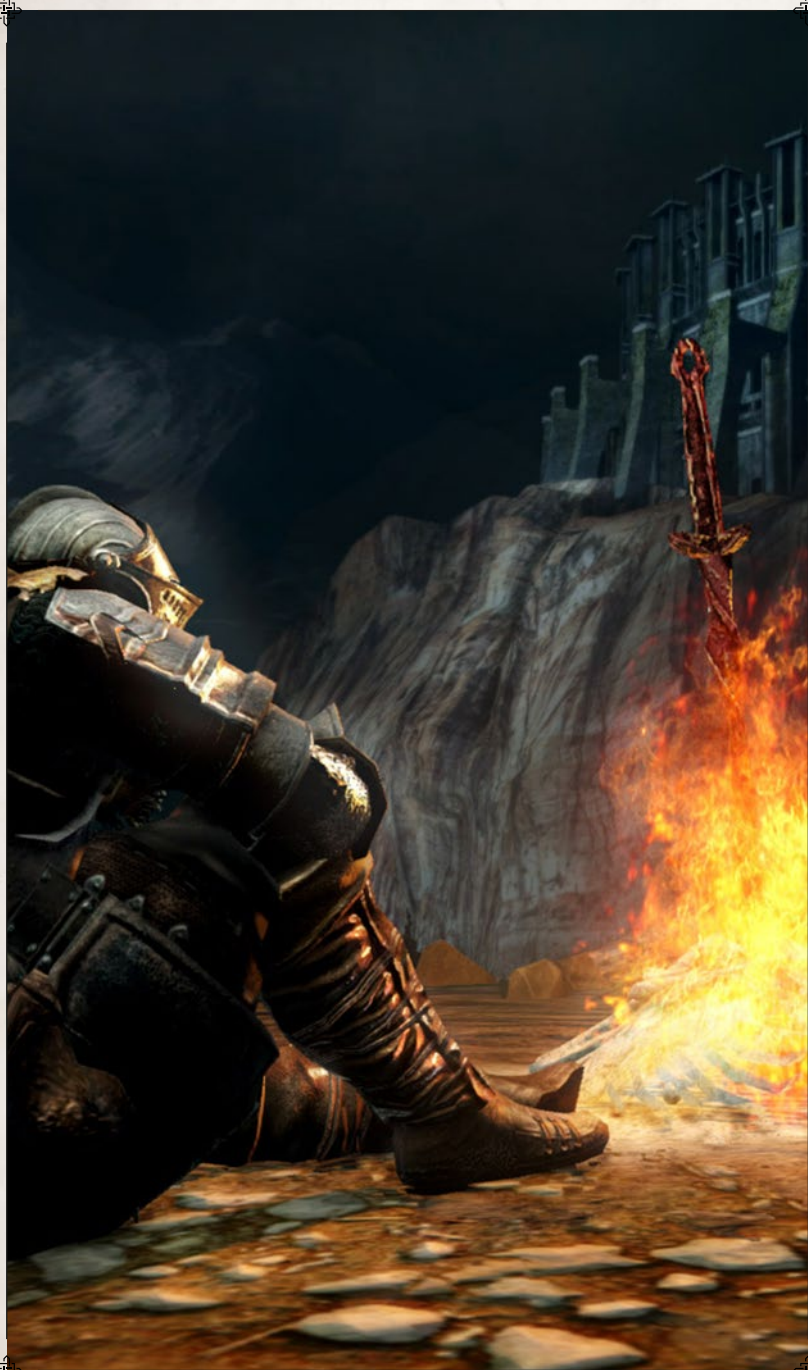
Als sich der Fluch der Untoten auf das Reich des Old Iron King legte, ordnete er an, dass jene, die davon betroffen waren, in den Wald des Jägersmannes verbannt wurden, ein dunkler Ort, an dem sie wie Gewürm gejagt werden würden. Außerdem wurde ein höllisches Gefängnis für die Opfer geschaffen: das Fegefeuer der Untoten. In diesem abscheulichen Gefängnis wurden die Opfer des Unlebens auf Geheiß des Königs gefoltert und verstümmelt, eine Strafe dafür, dass sie es gewagt hatten, sich gegen die Menschheit zu stellen.

Seitdem ist das Reich des Old Iron King zusammengefallen und die Ländereien von Drangleic fielen an die Untoten, aber das grausame Fegefeuer besteht noch und wimmelt von jenen, die einst dorthin verbannt wurden. Ihre Qualen gehen weiter, denn der Wächter über ihre gottlose Folter, der Executioner's Chariot, harrt aus.



Lasst euch nicht täuschen! Obwohl der Name vorgibt, dass der Executioner selbst die Gefahr darstellt, sollte Euch das zweiköpfige Monster, das den Wagen zieht, mit noch mehr Furcht erfüllen. Es ist eine boshafte und grausame Kreatur, die ausschließlich dazu geschaffen ist, die endlosen Reihen der Untoten zu foltern, ein dunkles Fenster in den grauenhaften Wahnsinn seines Meisters und in ein vergessenes Zeitalter der Barbarei.

EINFÜHRUNG

Die Erweiterung *Executioner's Chariot* ist für die Benutzung mit *Dark Souls™: The Board Game* vorgesehen. Der Executioner's Chariot ist ein Megaboss, ein mächtiger Gegner, dem sich Spieler stellen können, nachdem sie sich zahlreichen Begegnungen, einem Miniboss und einem Hauptboss entgegengestellt haben.



INHALT

Die Erweiterung *Executioner's Chariot* enthält Teile auf Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch. Karten mit dem Universalsymbol  sind für die Nutzung in allen Sprachen vorgesehen. Karten mit einem der Flaggensymbole  sind für die Nutzung in einer der fünf Sprachen vorgesehen. Vor dem ersten Spielen solltest du alle Flaggenkarten beiseite legen, die nicht deiner bevorzugten Sprache entsprechen. So bleiben nur die Universalkarten und die Karten, die für die Nutzung in deiner bevorzugten Sprache markiert sind.



Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf: steamforged.com/darksouls-expansions-rules

Die Erweiterung *Executioner's Chariot* enthält die folgenden Einzelteile:

- 1x Regelheft
- 10x Begegnungskarten
- 6x Gegner-Miniaturen
- 2x Gegner-Informationskarten
- 1x Megaboss-Setup-Karte
- 2x Miniaturen für den Executioner's Chariot
- 1x Gesundheitsdrehscheibe den Executioner's Chariot
- 1x Informationskarte den Executioner's Chariot
- 4x Track-Verhaltenskarten für den Executioner's Chariot
- 9x Standard-Verhaltenskarten für den Executioner's Chariot
- 3x Verschärfungs-Verhaltenskarten für den Executioner's Chariot
- 2x Schatzkarten für den Executioner's Chariot
- 1x Megaboss-Spielbrett

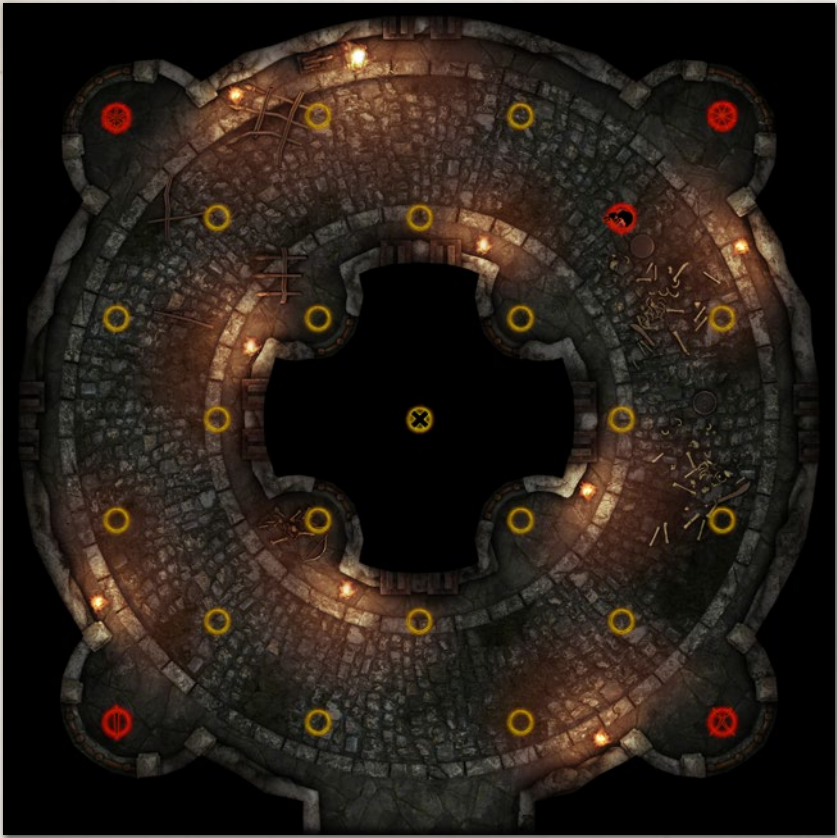


Executioner's Chariot

2 Black Hollow Mages

4 Falchion Skeletons





Megaboss-Spielbrett



Informations- und Verhaltenskarten



Schatzkarten



Gesundheitsdrehscheibe



Track-Verhaltenskarten



Gegner-
Informationskarten



Begegnungskarten der
Stufe 4



Begegnungskarten
Stufe 1-3



BEGEGNUNGEN DER ERWEITERUNG BENUTZEN

Zu Beginn des Spiel können Spieler wählen, die Begegnungskarten der Erweiterung zu benutzen, inklusive Falchion Skeleton und Black Hollow Mage. Füge diese Karten, gemäß der Stufe, zu den bestehenden Begegnungskarten hinzu und mische die Karten, wie gewohnt.

Begegnungskarten aus der Erweiterung „Executioner's Chariot“ starten die Miniaturen für Falchion Skeleton und Black Hollow Mage. Die Informationen für diese Miniaturen können auf ihren entsprechenden Gegner- Informationskarten gefunden werden.

Zusätzlich haben die Black Hollow Mages ein neues Skeletton-Erwecken-Verhaltenssymbol, das ihnen ermöglicht, besiegte Skelette wieder in die Begegnung zurückzubringen.



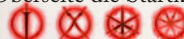


Wenn es aktuell weniger Gegner in der Begegnung mit dem Wort „Skeletton“ im Namen gibt, als es sie zu Beginn der Begegnung gab, wähle einen besiegten Skelettgegner und stelle ihn auf den nächsten Startknoten für Gegner. Wenn mehrere Startknoten für Gegner am nächsten sind, wählen die Spieler den Startknoten für Gegner aus, auf den das Skelett gestellt werden soll.



AUFBAU NACH DEM HAUPTBOSS

Bevor eine Gruppe sich den Herausforderungen einer Megaboss-Erweiterung stellen kann, müssen die Spieler bestimmte Elemente des Spiels genauso zurücksetzen wie nach dem Miniboss (siehe „Aufbau nach dem Miniboss“ auf S. 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

Nachdem die Charaktere den Hauptboss besiegt haben, wird die Schatzkarte des Hauptbosses ins Inventar gelegt. Danach werden außer dem Lagerfeuerspielfeld alle Spielfelder zurück in die Spielschachtel gelegt. Für Schritt 1 (Spielfeldaufbau) wird das doppelseitige Megaboss-Spielbrett so platziert, dass der Durchgang an einem der Durchgänge des Lagerfeuerspielfelds anliegt. Stelle sicher, dass sich auf der Oberseite die Startknoten für Gegner

 und Gelände  befinden (*nicht* die Seite mit dem Megaboss-Startknoten ). Setze die Lagerfeuerfunken wie gewöhnlich in Schritt 2 zurück und

suche in Schritt 4 die Spielelemente für den Megaboss zusammen. Führe Schritt 4 (Begegnungskarten) wie weiter unten beschrieben aus und überspringe Schritte 5–7, da die Charaktertafeln, der Schatzkartenstapel und die Marker nach der Hauptboss-Begegnung unverändert bleiben.

Anstelle von vier Zufallsbegegnungen unterschiedlicher Stufen muss sich die Gruppe vor dem Endkampf gegen den Megaboss nur einer Begegnung der Stufe 4 stellen. Wähle zufällig eine der vier **Begegnungskarten der Stufe 4** des Megabosses aus und lege sie verdeckt auf das Megaboss-Spielbrett. Beachte bitte, dass für die Begegnungen der Stufe 4 Einzelteile aus den Erweiterungen von *Dark Souls™: The Board Game* benötigt werden. Falls du die auf einer aufgedeckten Begegnungskarte der Stufe 4 aufgeführten Einzelteile nicht besitzt, ziehe zufällig eine andere Begegnungskarte der Stufe 4, um sie zu ersetzen.

*Die Begegnungsseite
des Megaboss-
Spielbretts*



BEGEGNUNGSKARTEN DER STUFE 4

Begegnungen der Stufe 4 sind eine neue Art von Begegnungen in *Dark Souls™: The Board Game*, die in den Megaboss-Erweiterungen zum Einsatz kommen. Vor einer Begegnung mit einem Megaboss musst zuerst die Begegnung der Stufe 4 überwunden werden. Wenn diese besiegt wurde, kann die Begegnung der Stufe 4 nicht noch einmal abgeschlossen werden und stattdessen wird direkt an das Lagerfeuerspielfeld anliegend die Megaboss-Begegnung aufgebaut.



Die Begegnungskarten enthalten alle Informationen, die zum Aufbauen einer Begegnung benötigt werden. Jede Begegnungskarte enthält die folgenden Informationen:

1. Name
2. Gegner-Startpunkt
3. Gelände-Startpunkt
4. Fallensymbole
5. Schwierigkeitsgrad
6. Benötigte Sets
7. Set-Symbol

Die auf einer Begegnungskarte der Stufe 4 enthaltenen Informationen funktionieren genau wie diejenigen der Begegnungskarten der Stufen 1–3 (siehe S. 17 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Allerdings gibt es bei diesen epischen Begegnungen die doppelte Anzahl an Gegner- und Gelände-Startknoten und Begegnungen der Stufe 4 mit Fallen besitzen viel mehr Fallenknoten als Begegnungen der Stufen 1–3. Außerdem sind in einer Begegnung der Stufe 4 statt der in niedrigstufigeren Begegnungen üblichen drei alle vier Knoten an der Wand neben dem Durchgang Eingangsknoten.

ENDE EINER BEGEGNUNG DER STUFE 4

Wenn die Gruppe alle Gegner besiegt und kein Charakter getötet wurde, gewinnt die Gruppe. Entferne alle schwarzen und roten Würfel von der Konditionsleiste der Charaktere (siehe „Die Konditionsleiste“ auf S. 20 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Füge dann dem Seelengefäß jedes Spielers 8 Seelen hinzu.





Beispiel für eine Begegnung der Stufe 4: Fegefeuer der Untoten

AUFBAU NACH EINER BEGEGNUNG DER STUFE 4

Hat eine Gruppe alle Gegner der Begegnung der Stufe 4 besiegt, ist es an der Zeit für die Megaboss-Begegnung.

Stelle die Charakterfiguren auf das Lagerfeuerspielfeld. Die Gruppe kann jetzt zwar Schmied Andre und/oder den Firekeeper aufsuchen, aber es findet keine weitere Erkundung statt. Bitte beachte, dass die Charaktere nach dem erfolgreichen Abschluss einer

Begegnung der Stufe 4 keine freie Rast erhalten; wenn sie am Lagerfeuer rasten möchten, müssen sie dafür einen Funken ausgeben. Entferne als Nächstes sämtliche Marker und Figuren vom Megaboss-Spielbrett und drehe es um, so dass der Megaboss-Startknoten oben liegt. Lege den Durchgang an den Durchgang des Lagerfeuerspielfelds und lege den Nebeltormarker darauf.



MEGABOSS- BEGEGNUNGEN

MEGABOSS-GRUNDLAGEN

Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Begegnung der Stufe 4 wartet ein Megaboss. Megaboss-Begegnungen sind die ultimative Prüfung einer Gruppe in *Dark Souls™: The Board Game* vorgesehen. Megabosse besitzen meist mehr Gesundheit als Hauptbosse und ihre Angriffe sind zudem noch verheerender.

Für Megabosse gelten zwar die meisten Regeln, die auch für andere Gegner gelten, aber es gibt auch einige wichtige Besonderheiten. Abgesehen von den im Folgenden beschriebenen Ausnahmen gelten die Standardregeln für Begegnungen mit Gegnern und Gegneraktivierungen.



MEGABOSS-INFORMATIONSKARTEN

Megaboss-Informationskarten enthalten viele derselben Informationen, die auch auf anderen Boss-Informationskarten angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält die folgenden Informationen:

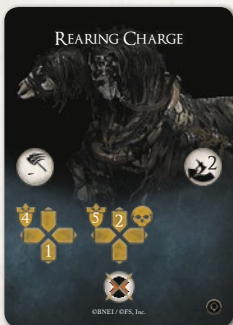
1. Name
2. Bedrohungsstufe
3. Größe des Verhaltensstapels
4. Startgesundheit
5. Verschärfungspunkt
6. Block- und Widerstandswerte
7. Spezialfähigkeit
8. Megaboss-Symbol und Set-Symbol



Diese Informationen funktionieren genauso wie bei Boss-Informationskarten (siehe „Boss-Informationskarten“, S. 26 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*), abgesehen davon, dass sich darauf anstelle des Miniboss oder Hauptboss-Symbols ein Megaboss-Symbol befindet.

Anders als andere Megabosse wird die Informationskarte des Executioner's Chariot von vorn nach hinten gedreht, wenn sich der Boss verschärft. Die nach oben zeigende Seite wird vor dem Verschärfungspunkt der Begegnung benutzt, und die untere Seite (mit dem Verschärfungssymbol) wird benutzt, nachdem sich der Boss verschärft.

MEGABOSS-VERHALTENSKARTEN



Megaboss-Verhaltenskarten funktionieren genau wie andere Boss-Verhaltenskarten (siehe „Verhaltenskarten“ auf S. 27 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

Beachte jedoch, dass viele Megabosse einen detaillierteren Verhaltenskartenstapel Aufbau besitzen, der in deren Regeln für den Beginn einer Megaboss-Begegnung beschrieben wird, und/oder zusätzliche Karten oder Effekte, die in deren Regeln für „Angepasste Spielelemente“ aufgeführt sind.





BEGINN DER EXECUTIONER'S CHARIOT MEGABOSS-BEGEGNUNG

Wenn sich die Spieler entschlossen haben, das Nebeltor zu durchschreiten, werden die Charakterfiguren auf den Eingangsknoten neben der Tür platziert, wobei sich auf jedem Knoten maximal drei Figuren befinden dürfen. Lege danach den Aggro-Marker auf einen der Charaktere und finde die Megaboss-Setup-Begegnungskarte.

Stelle beide Figuren aus Executioner's Chariot (das Skelettpferd und den Wagen) auf den Megaboss-Startknoten und stelle die anderen Figuren des Feindes wie dargestellt auf die Startknoten für Gegner.

Als nächstes wird der Boss-Verhaltensstapel für die Executioner's Chariot-Begegnung folgendermaßen aufgebaut:

1. Trenne die neun Standard-Verhaltenskarten, die drei Verschärfungskarten  und die vier Track-Verhaltenskarten .
2. Nimm die vier Track-Verhaltenskarten und lege sie in der Reihenfolge mit der Karte Nummer 1 oben auf dem Stapel und der Karte Nummer 4 unten im Stapel. Das ist der Verhaltensstapel für den ersten Teil der Megaboss-Begegnung. Lege ihn verdeckt und leicht erreichbar ab, aber mische ihn nicht.
3. Ziehe vier zufällige Standard-Verhaltenskarten und eine zufällige Verschärfungskarte und mische sie. Dieser Verhaltensstapel wird nach der Verschärfung verwendet. (Beachte, dass es mehr Verhaltenskarten gibt, als du benötigst. Das ermöglicht dem Executioner's Chariot, sich bei jeder Begegnung anders zu verhalten.)

4. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällige Karte von dem Verschärfungs-Verhaltensstapel auf. Bitte beachte, dass du dich diesen Karten nicht sofort stellst, also merke sie dir gut!
5. Mische den Verschärfungs-Verhaltensstapel nochmal und lege ihn verdeckt und leicht erreichbar ab.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Anders als andere Bosse benutzt der Executioner's Chariot vor der Verschärfung völlig andere Verhaltenskartenstapel als danach. Für den ersten Teil der Begegnung werden das Skelettpferd und der Wagen während der Gegneraktivierung mit Hilfe des Track-Verhaltenskartenstapels gemeinsam als eine einzelne Figur aktiviert. Siehe „Todesrennen“ auf S. 14 für zusätzliche Informationen zur Nutzung des Track-Verhaltenskartenstapels. Anders als bei anderen Megaboss-Begegnungen werden auch andere Gegner während der Gegneraktivierung aktiviert und sie benutzen ihre Bedrohungsstufe, um wie gewöhnlich die Aktivierungsreihenfolge festzulegen. Wenn der Executioner's Chariot die einzig verbleibende Figur des Gegners ist, wird sie sich **verschärfen**.



Nach der Verschärfung wird die Megaboss-Begegnung wie eine herkömmliche Boss-Begegnung mit dem Verschärfungs-Verhaltenskartenstapel fortgesetzt. Siehe „Chariot Crash“ auf S. 15 für zusätzliche Informationen.



Standard-Verhaltenskarten



Verschärfungs-Verhaltenskarten



Track-Verhaltenskarten

DAS ENDE DER MEGABOSS-BEGEGNUNG

Wenn die Gruppe einen Megaboss besiegt, hat sie das Spiel gewonnen! Megabosse besitzen ihre eigenen Schatzkarten, die dem Inventar hinzugefügt werden, nachdem sie besiegt wurden, aber diese werden nur in eigenen Kampagnen genutzt, in denen die Gruppe ihre Abenteuer nach dem Bezwingen eines mächtigen Megabosses fortsetzt (siehe „Kampagnenregeln“ auf S. 32 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).



ANGEPASSTE SPIELELEMENTE

Jede Megaboss-Erweiterung enthält angepasste Spielelemente, die den Spielern von *Dark Souls™: The Board Game* einzigartige Herausforderungen und Gelegenheiten bieten.

KEIN STARTGESUNDHEITSWERT

Bevor sich der Executioner's Chariot verschärft, hat seine Informationskarte keinen Startgesundheitswert und auch keine Block- und Widerstandswerte. Ein Gegner ohne Startgesundheitswert kann nicht angegriffen oder beschädigt werden. Die Spieler müssen alle anderen Figuren des Gegners ausschalten, damit sich der Executioner's Chariot verschärft. Wenn das passiert, drehe die Megaboss-Informationskarte auf die Verschärfungsseite, die wie gewöhnlich einen Startgesundheitswert hat.

TODESRENNEN

Bevor sich der Executioner's Chariot verschärft, folgt er einem festgelegten Verhaltensmuster, das durch den Track-Verhaltenskartensapel bestimmt wird. Es repräsentiert dessen wildes Rennen um den Track herum.

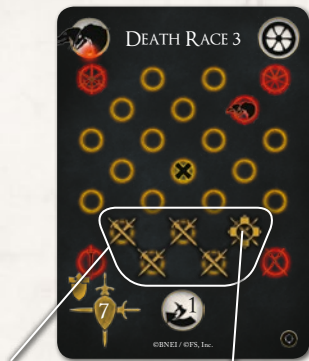
Track-Verhaltenskarten verfügen über einen besonderen Typ physischer Angriffe. Anstatt Charakter innerhalb eines Bogens oder einer bestimmten Reichweite anzugreifen, zielen ihre Angriffe auf alle Charakter auf bestimmten Knoten. Um eine Track-Verhaltenskarte zu auflösen, stelle zuerst Pferd und Wagen auf den angezeigten Knoten, wobei der vordere Bogen von dem Knoten abgewandt sein muss, auf dem sie zuvor standen. Schau dir als nächstes die Track-Verhaltenskarte an, um zu sehen,

welche Knoten betroffen sind, und löse den physischen Angriff gegen jeden anvisierten Charakter. (Das schließt die Knoten ein, auf denen der Executioner's Chariot seine Bewegung begann und beendete.) Zusätzlich wird jeder von dem Angriff getroffene Charakter auf einen benachbarten Knoten, der nicht von der Track-Verhaltenskarte anvisiert war, geschoben.

Wenn sich Figuren des Gegners auf Knoten befinden, die von Track-Verhaltenskarten anvisiert werden, werden sie auf benachbarte Knoten verschoben, die nicht von Verhaltenskarten angegriffen werden. Denk daran, dass die gegnerischen Angriffe immer nur Charaktere treffen und weggeschobene Gegner nie von einer Track-Verhaltenskarte beschädigt werden.



Sollte der Track-Verhaltenskartenstapel leer sein, wenn eine Verhaltenskarte gelöst werden muss, dann lege den abgelegten Stapel verdeckt und ohne zu mischen so hin, als ob es ein beliebiger anderer Boss-Verhaltensstapel wäre.



Von Angriffen anvisierte Knoten

Knoten bewege sich nach

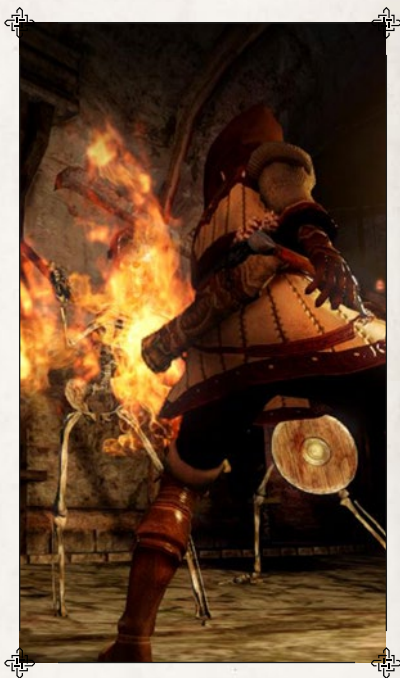
ZENTRALMAUER

Aufgrund der Form des Tracks hat das Megaboss-Spielbrett vom Executioner's Chariot keinen Knoten in der Mitte und die Knoten liegen nicht benachbart zueinander in der Mitte des Bretts. Behandle die Mitte des Spielbretts vom Executioner's Chariot so, als ob sie ein von einer Truhe oder einem Grabstein verdeckter Knoten in irgendeiner anderen Begegnung in *Dark Souls™: The Board Game* wäre.

CHARIOT CRASH

Wie so viele Dinge im Universum von *Dark Souls™* ist auch der Wagen für die Zerstörung bestimmt. Wenn sich der Executioner's Chariot verschärft, nimm die Wagenfigur vom Spielbrett, drehe die Megaboss-Informationskarte auf ihre Verschärfungsseite und ersetze den Track-Verhaltenskartenstapel mit dem Verschärfungs-Verhaltenskartenstapel. Charaktere können jetzt das monströse Skelettpferd beschädigen, was den Spielern den Sieg ermöglicht, wenn sie ihm ausreichend Schaden zufügen können.

Bitte beachte, dass die Spieler die Angriffs- und Bewegungsmuster des Megabosses komplett neu lernen müssen, jetzt wo das Skelettpferd vom Wagen getrennt ist.



KAMPAGNENSZENARIO

— DAS UNTOTE KOLOSSEUM —

Dark Souls™: The Board Game

Nachfolgend handelt es sich um eine erweiterte Kampagne mit dem Executioner's Chariot und Inhalten aus den Erweiterungen *Explorers*, *Darkroot* und *Vordt of the Boreal Valley*, die über eine Serie von sechs Spielsitzungen gespielt werden kann. Begegnungen der Stufe 1–3 sollten aus einem gemeinsamen Stapel des Grundspiels, *Explorers* und *Darkroot* gezogen werden. Begegnungen der Stufe 4 sollten aus einem gemeinsamen Stapel des *Vordt of the Boreal Valley* und *Executioner's Chariot* gezogen werden.

Im Untoten Kolosseum gibt es kein Zurück. Die Gruppe muss sich ihren Weg durch zunehmend unvorteilhafte Schwierigkeiten kämpfen, um diesem Alptraum zu entkommen. In dieser unbarmherzigen Kampagne verdecken die

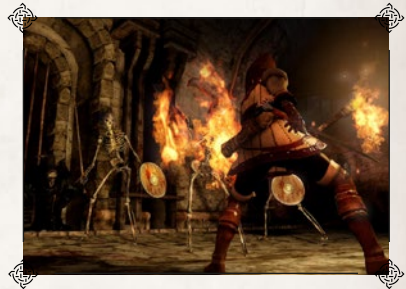
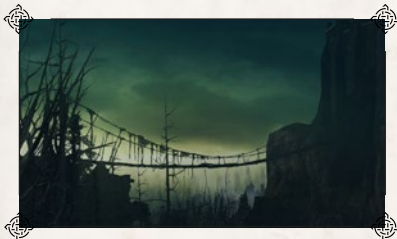
Spieler Begegnungskarten nicht, wenn die Gruppe sich am Lagerfeuer ausruht. Wenn eine Begegnung geschafft ist, können die Spieler ihr nie wieder begegnen – etwa in der Hoffnung, zusätzliche Seelen für ihre Reise zu gewinnen.

Etwas Hoffnung bleibt jedoch, denn die Spieler erhalten jedes Mal, wenn sie eine Begegnung schaffen, 4 Seelen pro Spieler (egal, wie viele Funken sie haben oder welche Begegnungsstufe es war). Sie müssen jede Seele mit Bedacht einsetzen für eine Chance, dem Untoten Kolosseum zu entkommen.

Jeder Abschnitt beinhaltet auch eine von sechs Begegnungskarten aus der Erweiterung *Executioner's Chariot*. Benutze auf diesen Spielfeldern die genau genannten Begegnung

ABSCHNITT 1 HERZLICHE BEGRÜSSUNG

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1 – Silent Pathway
- Begegnung der Stufe 2
- Gargoyle (Miniboss)



ABSCHNITT 2 GUARDIAN'S GATE

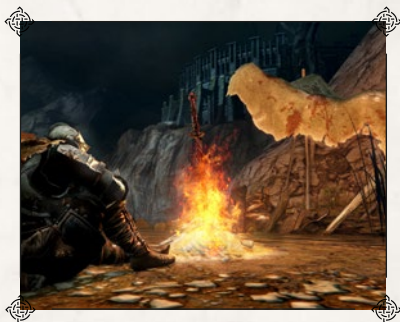
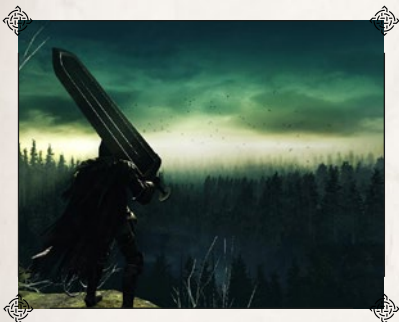
- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1 – Quiet Graveyard
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Old Dragonslayer (Miniboss)*

* Nach Abschluss von Abschnitt 2 wird der Schatzstapel durch die verbesserten und legendären Schatzkarten erweitert, wie in „Aufbau nach dem Miniboss“ auf S. 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game* beschrieben.



ABSCHNITT 3 TRAINED BEAST

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2 – Mausoleum Ruins
- Begegnung der Stufe 3
- Sif, the Great Grey Wolf (Hauptboss)



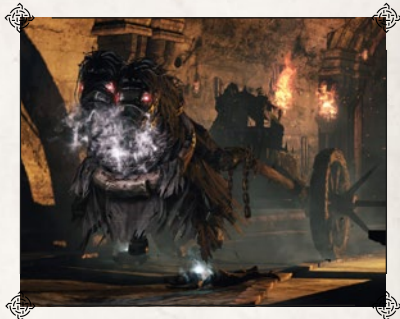
ABSCHNITT 4 HAUNTING WARRIOR

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2 – Misty Burial Site
- Begegnung der Stufe 3
- Pursuer (Hauptboss)

ABSCHNITT 5 DARK CHAMPION

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3 – Corrupted Crypt
- Begegnung der Stufe 4*
- Executioner's Chariot (Megaboss)

** Wenn die Gruppe sich am Lagerfeuer ausruht, wird die Begegnung der Stufe 4 nicht wie Begegnungen der Stufen 1–3 zurückgesetzt.*



ABSCHNITT 6 TERROR OF THE RING

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3 – Desolate Cemetery
- Begegnung der Stufe 4*
- Vordt of the Boreal Valley (Megaboss)

** Wenn die Gruppe sich am Lagerfeuer ausruht, wird die Begegnung der Stufe 4 nicht wie Begegnungen der Stufen 1–3 zurückgesetzt.*





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

Danksagungen an das Steamforged Games Team

Gründer & CEO: Rich Loxam

Gründer & CCO: Mat Hart

Design & Entwicklung: David Carl, Jordan Connolly, Alex Hall, Bryce Johnston, Steve Margetson, Sherwin Matthews und Jamie Perkins

Figuren & Künstlerisches Gestaltung: Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman, Raul Taveres und Doug Telford

Grafikdesign & Layout: LeAndra Dawn, Tom Hutchings und Abigail Thornton

Redakteur: Darla Kennerud

Produktion: Edward Ball, Matthew Elliott, Charlotte Holland, Louis Moore, Haydon Parker, Tom Rochford und Paul Waters

Finanzen & IT: John Ford und Adam King

Marketing & Community Management: Derek Baker,

Jamie Giblin und Ronan Kelly

Personalabteilung & Betrieb: Gareth Reid

Auftragsabwicklung & Logistik: Mike Appleton, David Fear, John Hockey, Richard Jennings, Steve Loxam, Andy Lyons und Luke Pitter

Support & Sales: Alex Black, Rachel Hall, Firoz Rana, Kieran Shiaach und Ben Taylor

Playtesting: Steve Atkinson, Bill Boysen, James Brannan, Adam Brown, Adam Camp, Jessica Carl, Henry Clark, James Clark, Dan Doré, Vaughn Ferguson, Charles Foster III, Justin Foster, David Gardner, Jason Garvin, Alexander Horn, Ben Josling, Fabian Kersch, Daniel Knauss, Samantha Laydon, Jen LeGrand, Ann-Marie Manwaring, Phil Manwaring, Brian Palmer, James Philip, Paul Porter, Chris Rutter, Owen Rutter, Werner Schosser, Andrew Sykes, Dominic Westerland und Chris Wills

Besonderen Dank an:

Claire und George

Andrea, Katherine und Tom

All unsere Kickstarter-Unterstützer und Nachzügler