

A dark, atmospheric illustration of a knight in armor, holding a sword and a shield, standing in a dimly lit, rocky environment. The knight's armor is detailed and metallic, and the lighting creates strong highlights and deep shadows, giving the scene a somber and mysterious feel.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

EXPLORERS EXPANSION



ERKUNDER



Nicht alle Bewohner von The Dark machen durch einen direkten Angriff auf sich aufmerksam. Einige wie die Mimics sind arglistiger und raffinierter. Ihr schrecklicher Schlund gilt als Zeichen der großen Sünde der Habsucht. Gier hat diese Kreaturen in die Form von Schatzkisten gebogen, immer bereit, dem Unachtsamen eine Falle zu stellen. Hütet Euch vor ihnen wie vor jedem Feind. Eine Zusammentreffen mit solch einem Biest macht aus einem Sieg schnell eine bittere Niederlage.

Andere Feinde, auf die Ihr treffen werdet, sind noch geheimnisvoller, wie der Old Dragonslayer. Sein Erscheinungsbild geht auf das der mächtigen Ritter von Lord Gwyn zurück. Aber seine einst strahlende Rüstung wirkt schwarz und eine dunkle Fäulnis scheint diesen Feind aus einer längst vergangenen Zeit in Besitz genommen zu haben. Könnte dies der legendäre, einst stolze, goldene Ritter sein, der nun der Macht der Dunkelheit zum Opfer gefallen ist?

Vergesst zu guter Letzt nicht den Pursuer, einen geheimnisvollen Ritter, der diejenigen jagt, die versuchen, ihre Menschlichkeit aus dem Elend der Untoten zurückzugewinnen. Dieser Jäger von imposanter Statur ist so hartnäckig, wie es sein Name vermuten lässt. Unnachgiebig verfolgt er sein Opfer durch Drangleic. Auf seinem Rücken trägt er einen Riemen voller Waffen. Dies sind Trophäen, gestohlen von bezwungenen Opfern. Grislier-Marker sind in seine Rüstung gestochen – die Gesichter seiner Opfer, schreiend in ewiger Qual. Es ist unbekannt, ob diese unnachgiebige Gestalt ein Einzeljäger oder Teil einer unheimlichen Bruderschaft ist, die den Träger des Fluchs sucht – auch wenn der Pursuer geschlagen werden kann, wird das nicht das letzte Mal sein, dass Ihr ihn seht.



EINFÜHRUNG

Die *Explorers* Expansion ist für die Verwendung mit *Dark Souls™*: *The Board Game* gedacht. Neue Feinde, Begegnungskarten und Schatzkarten sowie Gelände-Miniaturen, Mimics, der Zwischengegner „Old Dragonslayer“ und der Endgegner des Spiels, „der Pursuer“ erwarten dich.





INHALT

Die *Explorers* Expansion enthält Inhalte 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 gekennzeichnet sind.



Das Regelbuch kannst du auf folgender Seite in deiner Sprache herunterladen:

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

Die *Explorers* Expansion enthält die folgenden Bestandteile:

- 1x Regelheft
- 15x Begegnungskarten
- 15x Schatzkarten
- 18x Gelände-Miniaturen
- 6x Gegner-Miniaturen
- 2x Gegner-Informationskarten
- 1x Pursuer-Miniatur
- 1x Pursuer-Gesundheitsdrehzscheibe
- 1x Pursuer-Informationskarte
- 13x Pursuer-Verhaltenskarten
- 3x Pursuer-Schatzkarten
- 1x Old Dragonslayer-Gesundheitsdrehzscheibe
- 1x Old Dragonslayer-Informationskarte
- 8x Old Dragonslayer-Verhaltenskarten
- 2x Old Dragonslayer-Schatzkarten
- 2x Mimic-Miniaturen
- 1x Mimic-Gesundheitsdrehzscheibe
- 2x Mimic-Informationskarten
- 14x Mimic-Verhaltenskarten
- 5x Mimic-Hinterhaltskarten



Mimic



*Geschlossener Mimic
(nachdem die Gruppe von einem Mimic besiegt wurde)*





Grabstein



Lagerfeuer



Fässer



Schatzkiste



Silver Knight Spearman



Firebomb Hollow



Old Dragonslayer-Wälscheibe und -Karten



Der Pursuer



VERWENDUNG VON BEGEGNUNGEN DER ERWEITERUNG

Zu Beginn des Spiel können Spieler entscheiden, ob sie die Begegnungskarten der Erweiterung inklusive Firebomb Hollow und Silver Knight Spearman benutzen möchten. Füge diese Karten gemäß der Stufe zu den bestehenden Begegnungskarten hinzu und mische alle wie gewohnt, um diese Karten zu verwenden.

Spieler, die sich eher auf die Erweiterungsgegner konzentrieren wollen, können stattdessen jeweils 5

Begegnungskarten der Stufe 1, 2 und 3 aus ihrem jeweiligen Deck entfernen, bevor sie die Begegnungskarten der *Explorers* Expansion in die Begegnungsdecks mischen.

Begegnungskarten der *Explorers* Expansion erzeugen Firebomb Hollow- und Silver Knight Spearman-Miniaturen, deren Informationen auf den entsprechenden Gegner-Informationskarten zu finden sind.

VERWENDUNG DES SCHATZES DER ERWEITERUNG

Zu Beginn des Spiels können Spieler entscheiden, ob sie die Schatzkarten der Erweiterung anstatt der allgemeinen Schatzkarten des Grundspiels benutzen möchten. Entferne in Schritt 6 während der Einrichtung des Spiels (siehe „6.

Schatzstapel“ auf S. 9 des Regelbuchs *Dark Souls™: The Board Game*) 15 beliebige Karten von den allgemeinen Schatzkarten. Ersetze sie durch alle 15 allgemeinen Schatzkarten der *Explorers* Expansion, bevor du den Schatzstapel mischst.

VERWENDUNG DER GELÄNDE-MINIATUREN

Die Fässer, Grabsteine und Schatzkiste-Marker aus dem Grundset können durch die Plastik-Miniaturen ersetzt werden, die in der *Explorers* Expansion enthalten sind.

Um sich leichter daran erinnern zu können, welche Schatzkisten geöffnet wurden und welche nicht, empfehlen wir, zwei Karten des Schatzstapels unter jeder Schatzstapel-Miniatur zu platzieren, wenn sie auf einem Spielfeld liegt.

Wenn die Kiste geöffnet ist, nehmen die Spieler die Karten unter der Kiste auf. Dieses System vermeidet, dass Spieler das Ziehen von Schatzkarten vergessen oder aus Versehen zweimal aus derselben Kiste ziehen.

Lege zudem nach Belieben die Lagerfeuer-Miniatur auf die Funken-Wählscheibe oder daneben.





VERWENDUNG DES PURSUERS

Der Pursuer stellt einen neuen Endgegner für die Spieler dar. Nachdem sie den Zwischengegner besiegt haben, können sich die Spieler durch die empfohlenen Begegnungsstufen für den Pursuer kämpfen, ein Pfad, der in einem Kampf gegen diesen unnachgiebigen Endgegner gipfelt.

Der Pursuer verfügt über Verhaltenskarten mit einer Ausweichschwierigkeit von 0. Selbst ein Charakter ohne Ausweichwürfel

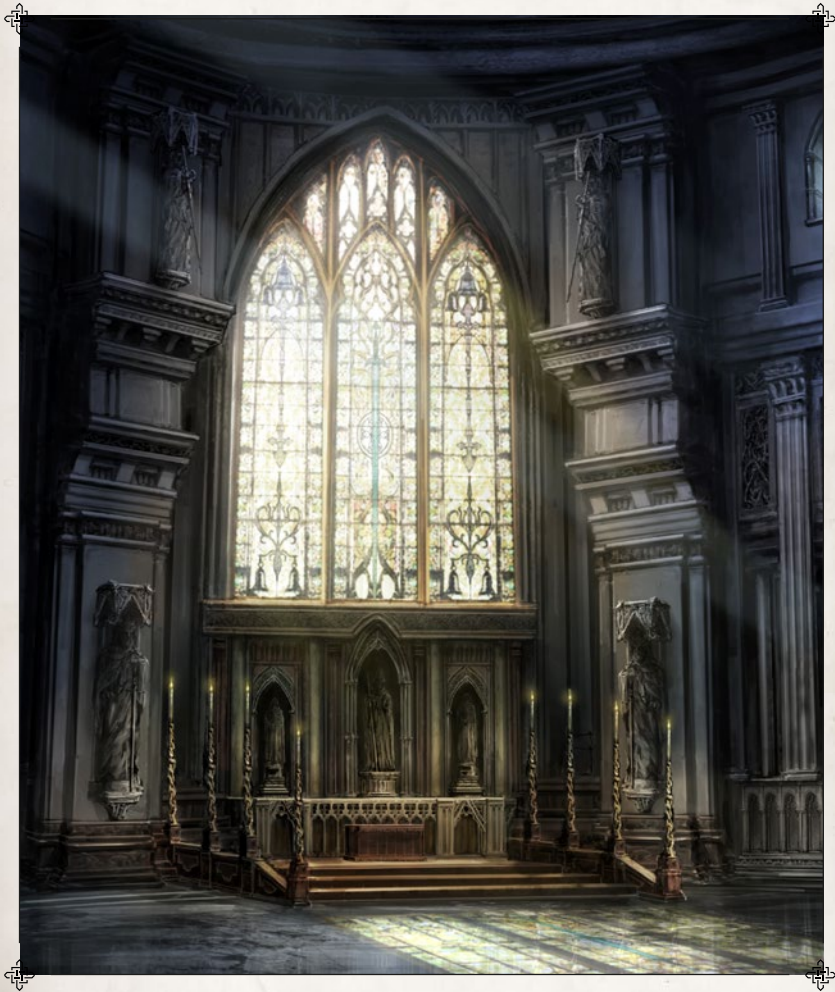
kann dem Angriff ausweichen und automatisch erfolgreich sein, indem er 1 Ausdauer ausgibt (außer, er ist mit einer Schatzkarte ausgestattet, die besagt, dass der Charakter nicht ausweichen kann). Beachte jedoch, dass Charaktere sich stattdessen dazu entscheiden können, den Angriff zu blocken, da sie bei Angriffen mit höheren Ausweichschwierigkeiten dazu in der Lage sind. Sie riskieren dabei, Schaden zu erleiden, müssen aber keine Ausdauer ausgeben.



VERWENDUNG DES OLD DRAGONSLAYER

Der Old Dragonslayer stellt einen neuen Zwischengegner für die Spieler dar. Der Old Dragonslayer ist eine Gegnerbegegnung aus *Dark Souls™ 2* und basiert auf einer Version von Ornstein aus *Dark Souls™ 1*, die dunkle Magie ausübt.

Dieser Zwischengegner verwendet die Miniatur für Ornstein, die Hälfte des Endgegners Ornstein & Smough aus dem Grundset von *Dark Souls™: The Board Game* sowie die Gesundheitsdrehscheibe, die Informationskarte, die Verhaltenskarten und die Schatzkarten dieses neuen Gegners aus der Explorers Expansion.



SPIELEINRICHTUNG MIT MIMICS

Zu Beginn des Spiels können Spieler entscheiden, ob sie ihrem Spiel Mimics hinzufügen möchten. Mimics tarnen sich als Kisten und warten darauf, dass Opfer sie öffnen. Wenn eine Gruppe eine Kiste findet und sich dafür entscheidet, diese zu öffnen, besteht eine Chance, dass es sich dabei um einen Mimic handelt.

Während der Einrichtung des Spielfelds (siehe „1. Spielfeldeinrichtung“ auf S. 8 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*) wird eine Hinterhaltskarte mit der Vorderseite nach unten unter jedem Spielfeld platziert.

VERWENDUNG VON HINTERHALTSKARTEN

Wenn die Gruppe eine Kiste öffnet (siehe „Kisten“ auf S. 17 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*), wird die Hinterhaltskarte neben dem Spielfeld mit dieser Kiste umgedreht. Wenn diese Karte „Schatz“ anzeigt, löst man die Kiste auf normale Weise auf. Wenn sie „Mimic“ anzeigt, folgt ein Kampf mit einem Mimic.



Hinterhaltskarte Rückseite



Hinterhaltskarte Schatzsymbol



Hinterhaltskarte Mimicsymbol

Beispiel eines Spielplanbaus mit umgedrehten Hinterhaltskarten je nach Spielfeld.



MIMIC- INFORMATIONSKARTEN



Mimic-Informationskarten beinhalten weitestgehend die gleichen Informationen wie die Gegner-Informationskarten. Beide Arten von Mimic-Informationskarten beinhalten die folgenden Informationen:

1. Name
2. Bedrohungsstufe
3. Größe des Verhaltensstapels
4. Verschärfungspunkt
5. Werte für Blocken und Widerstand
6. Spezielle Fähigkeit
7. Startgesundheitswert
8. Set-Symbol

Die Informationen auf einer Mimic-Informationskarte werden auf die gleiche Weise verwendet wie die Informationen für Gegner-Informationskarten (siehe „Gegner-Informationskarten“ auf S. 26 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

MIMIC- VERHALTENSKARTEN



Mimic-Verhaltenskarten werden für Mimics auf die gleiche Weise verwendet wie Gegner-Verhaltenskarten für Gegner (siehe „Verhaltenskarten“ auf S. 27 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Es gibt nur zwei kleine Abweichungen.

Erstens haben Mimics keine zugewiesenen **Verschärfungs**-Karten mit Verschärfungssymbolen. Mische stattdessen eine beliebige der verbleibenden Verhaltenskarten in ein Mimic-Verhaltensdeck, wenn es sich verschärft.

Zweitens haben Mimics keine Bogenmarkierungen wie Gegner. Deshalb beinhalten ihre Verhaltenskarten niemals Angriffsbögen oder schwache Bögen.



BEGINNEINER MIMIC BEGEGNUNG

Nach einer überstandenen Begegnung, die eine Kiste beinhaltet, werden alle schwarzen und roten Würfel aus den Konditionsleisten des Charakters entfernt und die Spieler erhalten Seelen auf normale Weise. Dann wird die Hinterhaltkarte umgedreht. Wenn die Hinterhaltkarte einen Mimic anzeigt, folgt ein Kampf ähnlich einer Gegnerbegegnung, bevor die Gruppe ihren Schatz in Anspruch nehmen kann. Charaktere werden zu Beginn der Mimic-Begegnung nicht auf den Startknoten platziert. Stattdessen verbleiben sie auf den Knoten, die sie am Ende der Begegnung mit der Kiste besetzt haben.

Haben die Spieler bisher noch keinen Zwischengegner bezwungen, wenn sie auf einen Mimic treffen, wird eine Gegner-Informationskarte und Verhaltenskarten für den **Hungry Mimic** verwendet. Haben die Spieler bereits einen Zwischengegner bezwungen, werden stattdessen eine Gegner-Informationskarte und Verhaltenskarten für den **Voracious Mimic** verwendet.

Der nächste Schritt bei der Einrichtung einer Mimic-Begegnung besteht darin, das Verhaltensdeck des Mimic zu erstellen, indem man ein paar beliebige Verhaltenskarten nimmt, die der Größe des Verhaltensdecks entsprechen, die auf der Informationskarte des Mimic steht, und diese mischt. Platziere dieses Verhaltensdeck mit der Vorderseite nach unten in Reichweite.

Nun kann die Mimic-Begegnung beginnen.

Wenn die Gesundheit des Mimic auf den Verschärfungspunkt oder darunter sinkt, verschärft sich der Mimic. Nimm eine beliebige, nicht verwendete Verhaltenskarte und mische sie in das Verhaltensdeck. Beachte, dass die Spieler nun das Angriffsmuster des Mimic neu erlernen und sich einer weiteren Verhaltenskarte stellen müssen.

Wenn das Verhaltensdeck eines Mimic bei Beginn seiner Aktivierung leer ist, erstelle das neue Mimic-Verhaltensdeck, indem du den abgelegten Stapel des Verhaltensdecks nimmst und ihn mit der Vorderseite nach unten drehst, ohne ihn zu mischen. Der Kampf wird dann auf normale Weise fortgesetzt.



Hungry Mimic



Voracious Mimic



EINEN MIMIC BESIEGEN

Entferne den Mimic vom Spielfeld, wenn er besiegt wurde. Entferne alle schwarzen und roten Würfel aus den Konditionsleisten des Charakters, füge jedoch dem Seelenvorrat keine Seelen hinzu. Stattdessen erhält die Gruppe Schatzkarten, als hätte sie zwei Kisten geöffnet. Ein besiegter Mimic kehrt nicht auf das Spielfeld zurück, selbst nachdem Begegnungen zurückgesetzt werden, wenn die Gruppe sich am Lagerfeuer ausruht.

Wenn die Gruppe besiegt wurde, kehrt der Mimic zu seinem Geländeknoten zurück und verbleibt auf dem Spielfeld. Wenn die Gruppe auf das Spielfeld zurückkehrt und die Begegnung erfolgreich übersteht, kann sie den Mimic erneut bekämpfen. Dies ist so lange möglich, bis der Mimic besiegt wurde oder die Gruppe keine Funken mehr besitzt.



KAMPAGNENSZENARIO

EINE BEDEUTUNGSLOSE VERFOLGUNGSJAGD

Dark Souls™ 2

Eure ersten Schritte führen Euch über die Pfade durch die Tiefen des Forest of Fallen Giants zum Crestfallen's Retreat. Wenn Ihr an diesem verfluchten Ort gegen Feinde bestehen wollt, müsst Ihr Euch zum Lower Earthen Peak begeben und Euch den abscheulichen Gegnern stellen, die Euch dort erwarten. Bei einem erneuten Sieg liegt das letzte Ziel innerhalb der Festung selbst auf der Threshold Bridge. Dort werdet Ihr gegen Euren letzten Gegner, einen mächtigen Ritter, der Euch das Voranschreiten auf Eurem Schicksalsweg verweigert, bestehen oder durch seine Hand fallen.



ABSCHNITT 1 THE CRESTFALLEN'S RETREAT

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Old Dragonslayer
(Zwischengegner).*

** Nach Abschluss von Abschnitt 1 wird der Schatzstapel durch die ausgetauschten und legendären Schatzkarten erweitert und der Spielbereich zurückgesetzt, um mit der weiteren Erkundung zu beginnen, die zur Endgegner-Begegnung führt wie in „Aufbau nach dem Zwischengegner“ auf S. 9 des Regelbuchs von Dark Souls™: The Board Game beschrieben.*



ABSCHNITT 2 UNTERER ERDENGIPFEL

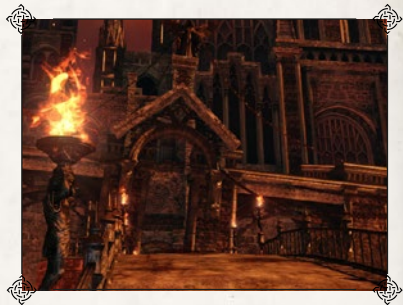
- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3 mit einem Voracious Mimic im Stollen des Verborgenen Kriegers†

† Für dieses Spielfeld wird die entsprechend benannte Begegnung der Stufe 3 verwendet. Platziere keine Hinterhaltskarten neben diesem Spielfeld. Die Kiste ist automatisch ein Mimic. Die Gruppe schreitet zu Abschnitt 3 voran, wenn der Mimic besiegt wurde.

Nach Abschluss von Abschnitt 2 wird der Spielbereich zurückgesetzt, um mit der weiteren Erkundung zu beginnen, die zur Endgegner-Begegnung führt wie in „Aufbau nach dem Zwischengegner“ auf S. 9 des Regelbuchs von Dark Souls™: The Board Game beschrieben.

ABSCHNITT 3 THRESHOLD BRIDGE

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Pursuer (Endgegner)





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

Spielkonzept: Mat Hart und Rich Loxam

Spieldesign: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam und Jamie Perkins

Leitende Entwickler: David Carl und Alex Hall

Grafikdesign & Layout: Tom Hutchings

Strukturdesign: Alex Cairns

Leitender Autor: Sherwin Matthews

Redaktion: Darla Kennerud

Figuren: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Edward Ball, Gerry Brawley, Eleanor Bridge, Corey Davies, Matt Elliot, Jay Finnegan, Kelsey Fox, Jamie Giblin, James Hasker, Rich Jennings, Ronan Kelly, Mike McGougan, Blake Noden, Byron Orde, Greg Plail, Rob Taylor, Jak Thraves, Adam Tudor, Marc Williams

Besonderer Dank gilt:

All unseren Kickstarter-Unterstützern und Nachzüglern

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