

A large, dark, and highly detailed dragon head, the Gaping Dragon, is the central focus of the image. It has a wide, open mouth and is covered in sharp, dark spikes. The dragon is set against a dark, atmospheric background with some light sources, possibly from a window or opening in a stone structure.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

GAPING DRAGON



GAPING DRAGON



Manch einer ist derart hoffnungslos verloren, dass er nicht einmal einen Platz unter den schwankenden rachsüchtigen Leichnamen der Undead Burg verdient hat. Stattdessen muss er bis in alle Ewigkeit die endlosen Gänge der überfluteten, labyrinthartigen Depths durchwandern, ohne jemals wieder das Licht der Sonne zu erblicken. Der Gaping Dragon ist eine solche Kreatur, eine Abscheulichkeit, die von ihrem unstillbaren Hunger verwandelt wurde.

Der Gaping Dragon ist ein ferner Verwandter der uralten Unsterblichen Drachen und weist zwar deren Fänge und Flügel auf, hat ansonsten aber jegliche Ähnlichkeit mit ihnen schon vor langer Zeit verloren. Der rasende Hunger seines dickbäuchigen Magens hat den Brustkasten des Gaping Dragon in einen höhlenartigen Schlund verwandelt – das schreckliche Merkmal, dem dieses Monstrum seinen Namen verdankt. Aufgrund seines enormen Gewichts kann der Drache nicht mehr fliegen und stattdessen ist ihm ein weiteres Beinpaar zur Stützung seines Leibs gewachsen. Selbst der Kopf der Kreatur hat sich zurückentwickelt und es ist nur noch ein hässlicher Rüssel vorhanden, mit dem er seine Beute aufspürt. Ansonsten hat er jegliche Funktion eingestellt.

Diese abscheuliche Kreatur gehört wahrhaft in die Depths, ein Schreckensreich, das selbst die finstersten Albträume verblissen lässt.

EINFÜHRUNG

Gaping Dragon ist eine Erweiterung für das Spiel *Dark Souls™: The Board Game*. Der Gaping Dragon ist ein Megaboss: ein mächtiger Gegner, gegen den die Spieler nach zahlreichen Kämpfen, darunter auch gegen einen Mini- und einen Hauptboss, antreten können.





INHALT

Die Erweiterung *Gaping Dragon* 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.

Die Erweiterung *Gaping Dragon* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x Gaping-Dragon-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Gaping Dragon
- 1x Informationskarte: Gaping Dragon
- 14x Verhaltenskarten: Gaping Dragon
- 2x Schatzkarten: Gaping Dragon
- 4x Zersetzungszustandsmarker
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett



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



Gaping Dragon





Megaboss-Spielbrett



Informationskarte und Verhaltenskarten



Schatzkarten



Gesundheitsdrehscheibe



Bombardierungskarten



Stufe-4-Begegnungskarten



Zersetzungszustandsmarker





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 Seite 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 Durchgang des Lagerfeuerspielfelds anliegt. Auf der Oberseite müssen sich die Gegner-Startknoten befinden (☠️ ☒️ ☘️ ☙️) und Gelände-Startknoten befinden (⚙️ ⚙️ ⚙️ ⚙️) (nicht die Seite mit dem Megaboss-Startknoten 🐉). Nun werden die Lagerfeuerfunken ganz normal, wie in Schritt 2, zurückgesetzt und in

Schritt 4 die Spielelemente für den Megaboss zusammengesucht. Schritt 4 (Begegnungskarten) bitte wie weiter unten beschrieben ausführen und die Schritte 5-7 überspringen, da die Charaktertafeln, der Schatzkartenstapel und die Marker nach der Hauptboss-Begegnung unverändert bleiben.

Anstatt von vier Zufallsbegegnungen unterschiedlicher Stufen muss die Gruppe vor dem Endkampf gegen den Megaboss lediglich eine Begegnung der Stufe 4 bewältigen. Wähle zufällig eine der vier **Stufe-4-Begegnungskarten** des Megabosses aus und platziere sie verdeckt auf dem Megaboss-Spielbrett. Wir möchten darauf hinweisen, dass für die Begegnungen der Stufe 4 Komponenten aus den Erweiterungen von *Dark Souls™: The Board Game* benötigt werden. Sollten dir auf einer aufgedeckten Stufe-4-Begegnungskarte aufgeführte Komponenten fehlen, ziehe zufällig eine andere Stufe-4-Begegnungskarte, um sie zu ersetzen.

*Die Begegnungsseite
des Megaboss-Spielbretts*



STUFE-4-BEGEGNUNGSKARTEN

Begegnungen der Stufe 4 sind eine neue Begegnungsart in *Dark Souls™: The Board Game*, die in den Megaboss-Erweiterungen zum Einsatz kommt. Bevor es zu einer Begegnung mit einem Megaboss kommen kann, muss zuerst die Begegnung der Stufe 4 bewältigt werden. Ist dies geschafft, kann die Begegnung der Stufe 4 nicht noch einmal abgeschlossen werden und die Megaboss-Begegnung muss an das Lagerfeuerspielfeld anliegend eingerichtet werden.



Auf den Begegnungskarten stehen sämtliche Informationen, die zum Aufbau einer Begegnung benötigt werden. Jede Begegnungskarte enthält folgende Informationen:

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

Die auf einer Stufe-4-Begegnungskarte enthaltenen Informationen funktionieren genauso wie die auf den Begegnungskarten der Stufen 1-3 (siehe S. 17 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Es gibt in diesen epischen Begegnungen allerdings die doppelte Anzahl an Gegner- und Gelände-Startknoten und Begegnungen der Stufe 4 mit Fallen weisen wesentlich mehr Fallenknoten auf als Begegnungen der Stufen 1-3. Außerdem sind in einer Begegnung der Stufe 4 anstelle 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 stirbt, gewinnt die Gruppe. Danach werden alle schwarzen und roten Würfel von der Zähigkeitsleiste der Charaktere entfernt (siehe „Die Zähigkeitsleiste“ auf S. 20 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Danach bekommt jeder Charakter 8 Seelen in sein Seelengefäß.





Beispiel einer Begegnung der Stufe 4: *The Depths*

AUFBAU NACH EINER BEGEGNUNG DER STUFE 4

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

Stelle die Charakterfiguren auf das Lagerfeuerspielfeld. Die Gruppe kann jetzt zwar Blacksmith Andre und/oder den Firekeeper aufsuchen, aber es findet keine weitere Erkundung statt. Wir möchten darauf hinweisen, dass die Charaktere nach dem erfolgreichen

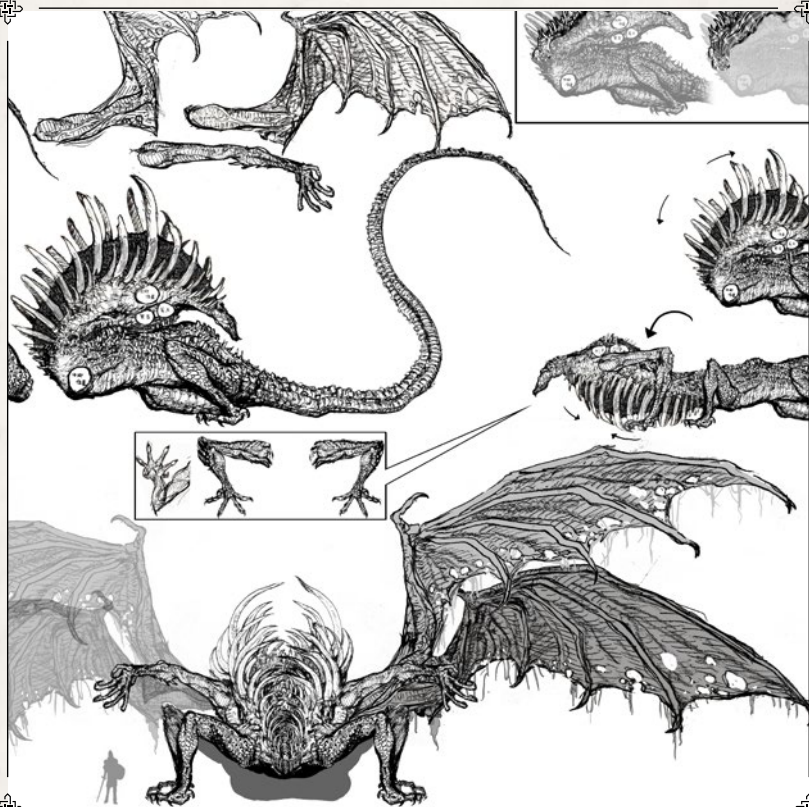
Abschluss einer Begegnung der Stufe 4 keine freie Rast erhalten; wenn sie am Lagerfeuer rasten möchten, so müssen sie dafür einen Funken ausgeben. Als Nächstes werden sämtliche Marker und Figuren vom Megaboss-Spielbrett entfernt und es umgedreht, sodass der Megaboss-Startknoten oben liegt. Der Durchgang muss an dem Durchgang des Lagerfeuerspielfelds anliegen und darauf wird der Nebeltormarker gelegt.

MEGABOSS- BEGEGNUNGEN

MEGABOSS – GRUNDLAGEN

Nach dem erfolgreichen Abschluss einer Begegnung der Stufe 4 erwartet ein Megaboss die Gruppe. Megaboss-Begegnungen stellen die ultimative Prüfung einer Gruppe in *Dark Souls™: The Board Game* dar. Megabosse verfügen häufig über mehr Gesundheit als Hauptbosse und ihre Angriffe können noch verheerender sein.

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




MEGABOSS-INFORMATIONSKARTEN

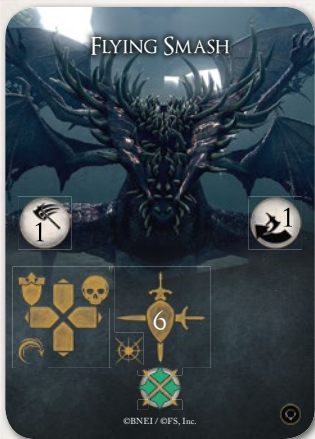
Megaboss-Informationskarten enthalten viele der Informationen, die auch auf den Informationskarten anderer Bosse angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält folgende Informationen:



1. Name
2. Bedrohungsstufe
3. Verhaltensstapelgröße
4. Anfängliche Gesundheit
5. Verschärfungspunkt
6. Block- und Widerstandswerte
7. Besondere Fähigkeit
8. Megaboss-Symbol & Set-Symbol

Diese Informationen funktionieren genau wie bei Boss-Informationskarten (siehe „Boss-Informationskarten“, S. 26 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*), abgesehen davon, dass sich darauf anstelle des Mini- oder Hauptbossymbols ein Megabossymbol  befindet.

MEGABOSS-VERHALTENSKARTEN



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




Allerdings weisen viele Megabosse einen detaillierteren Verhaltenskartenstapelaufbau auf, 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 MEGABOSS-BEGEGNUNG MIT DEM GAPING DRAGON

Haben die Spieler sich entschlossen, das Nebeltor zu betreten, werden die Charakterfiguren auf den Eingangsknoten neben der Tür platziert, wobei sich auf jedem Knoten höchstens drei Charaktere befinden dürfen. Danach wird der Aggromarker auf einen Charakter gelegt und die Figur des Gaping Dragon auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss.

Dann musst du den Verhaltensstapel des Gaping Dragon wie folgt aufbauen:

1. Trenne die sieben Standardverhaltenskarten, die beiden Hauptverhaltenskarten , die Verschärfungskarte  und die „Crawling Charge“ Karte  voneinander.
2. Ziehe zufällig vier Standardverhaltenskarten und eine zufällige Verschärfungskarte und mische sie. (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhält der Gaping Dragon sich bei jeder Begegnung anders.)

3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällig gezogene dieser vier Karten auf.
4. Nimm die beiden „Stomach Slam“-Hauptverhaltenskarten , lege sie zu den vier zufälligen Verhaltenskarten und mische alle sechs Karten, um den Verhaltensstapel zu erstellen. Lege ihn verdeckt ab, sodass du gut an ihn herankommst.

Ist der Verhaltensstapel des Gaping Dragon fertig, nimm die „Crawling Charge“-Karte und lege sie offen auf die Informationskarte des Bosses (siehe weiter unten „Crawling Charge“).

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Fällt die Gesundheit des Gaping Dragon auf den Verschärfungspunkt oder darunter, erfolgt eine **Verschärfung** des Gaping Dragon. Nimm eine zufällige Verschärfungs-Verhaltenskarte und mische sie in den Verhaltensstapel. Beachte, dass Spieler nun das Angriffsmuster des Gaping Dragon erneut erlernen und mit einer zusätzlichen Verschärfungskarte rechnen müssen.



Hauptverhaltenskarten



Verschärfungs-Verhaltenskarten



„Crawling-Charge“-Karte

ENDE DER MEGABOSS-BEGEGNUNG

Wenn die Gruppe einen Megaboss besiegt, hat sie das Spiel gewonnen! Megabosse verfügen über eigene Schatzkarten, die dem Inventar hinzugefügt werden, nachdem sie bezwungen wurden. Diese kommen aber nur in angepassten Kampagnen zum Einsatz, in denen die Gruppe nach dem Sieg über einen mächtigen Megaboss weiterspielt (siehe „Kampagnenregeln“ auf S. 32 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

ANGEPASSTE SPIELELEMENTE

Jede Megaboss-Erweiterung enthält angepasste Spielelemente, die die Spieler von *Dark Souls™: The Board Game* vor einzigartige Herausforderungen stellen und ihnen besondere Gelegenheiten bieten.


ZUSTAND: ZERSETZUNG


In der Begegnung mit dem *Gaping Dragon* wird ein neuer Zustand eingeführt: **Zersetzung**. Besitzt ein Angriff den Zustand „Zersetzung“, wird auf den/die getroffenen Charakter(e) ein Zersetzungsmarker gelegt.

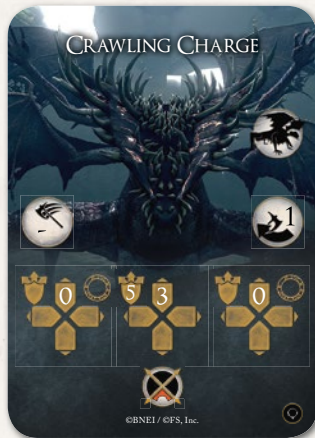


Wenn ein Charakter mit einem Zersetzungsmarker einen Blockwurf vornimmt, erhält er -1 Erfolg. Erleidet der Charakter durch den Angriff Schaden, wird der Zersetzungsmarker entfernt. (Beachte, dass ein Zersetzungsmarker, ähnlich wie ein Blutungsmarker, nicht am Ende der Charakteraktivierung entfernt wird.)

CRAWLING CHARGE

Die „Crawling Charge“-Verhaltenskarte  des Gaping Dragon kommt zum Einsatz, wenn der Gaping Dragon sein mit rasiermesserscharfen Zähnen besetztes Maul vorstößt, bevor er rasant über den Boden rutscht. Diese Verhaltenskarte ist niemals Teil des Verhaltensstapels; der Gaping Dragon vollführt diese rasche Bewegung stattdessen immer dann, wenn ein **Kriechsymbol** aufgedeckt wird.

Das Kriechsymbol  sorgt sofort dafür, dass der Gaping Dragon sein „Crawling Charge“-Verhalten ausführt. Hat der Gaping Dragon die Crawling Charge beendet, endet seine Aktivierung.











KAMPAGNENSZENARIO

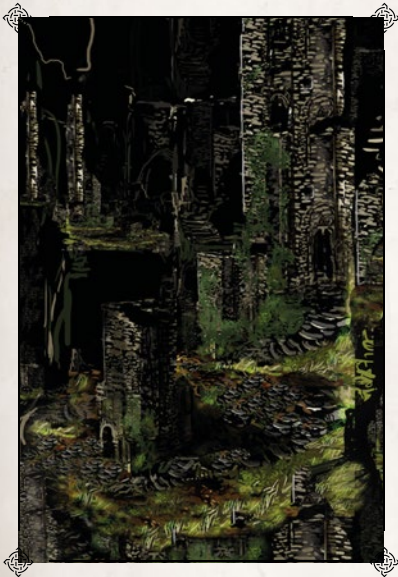
THE DEPTHS

Dark Souls™ 1

Im Folgenden sind eine erweiterte Kampagne mit dem Gaping Dragon sowie Inhalte aus der Erweiterung *Darkroot* beschrieben, die über eine Reihe von fünf Spielsitzungen gespielt werden können. Die Begegnungen sollten aus einem gemeinsamen Stapel mit den Begegnungen des Hauptspiels, der Erweiterung *Darkroot* und (für Begegnungen der Stufe 4) der Erweiterung *Gaping Dragon* gezogen werden.

Wenn du diese Kampagne gerne spielen möchtest, aber die Erweiterung *Darkroot* nicht besitzt, kannst du die *Darkroot*-Begegnungskarten weglassen und Artorias in der Crypt of the Fallen durch den Dancer ersetzen.

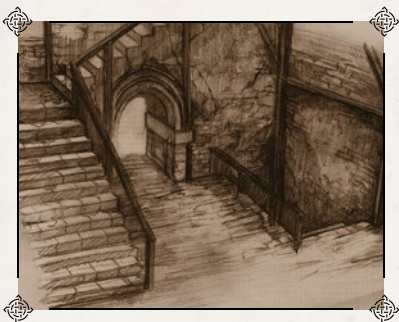
Wenn die Gruppe Abschnitt 4 erreicht, wird das doppelseitige Megaboss-Spielbrett mit der Seite mit den Gegner-     und Gelände-Startknoten     nach oben ausgebreitet. Der Durchgang muss, statt am Lagerfeuerspielfeld, an einem Durchgang aus der Begegnung der Stufe 3 anliegen. Nach erfolgreichem Abschluss der Begegnung der Stufe 4 wird das Megaboss-Spielbrett umgedreht. Wenn die Gruppe am Lagerfeuer rastet, wird die Begegnung der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1-3 nicht zurückgesetzt.



ABSCHNITT 1: BROKEN PATH

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Winged Knight (Miniboss)





ABSCHNITT 2: SHATTERED SPIRE

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Titanite Demon (Miniboss)

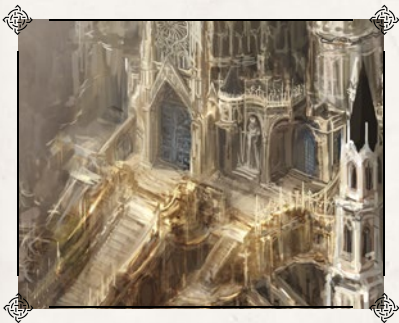
ABSCHNITT 3: CRYPT OF THE FALLEN

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



ABSCHNITT 4: WARRIORS' REVENGE

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4:
Outskirts of Blighttown
- Ornstein & Smough (Hauptboss)



ABSCHNITT 5: THE DEPTHS

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 4:
Darkened Chamber
- Begegnung der Stufe 4: The Depths
- Gaping Dragon (Megaboss)





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

Texturgrafiker: Ed Bouelle

Leitender Autor: Sherwin Matthews

Redaktion: Darla Kennerud

Figuren: 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

Besonderer Dank:

All unseren Kickstarter-Unterstützern und Nachzüglern

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

