



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

GUARDIAN DRAGON



GUARDIAN DRAGON



Diese Kreatur wacht über den Weg, der von Lord Aldias Festung zum Drachenhorst führt und ist zwar nicht mit den Unsterblichen Drachen zu vergleichen, aber dennoch ein Drache. Er ist ebenso mächtig und furchterregend wie sie, und seine Rasse ist der vorherrschende Jäger der Lüfte. Das heilige Revier dieser Monster zu betreten, bedeutet einen schnellen und elenden Tod.

Nur wenige Kreaturen dieser Welt kommen diesen Drachen an Wildheit und Ungezähmtheit gleich. Ihre Schuppen funkeln genauso tiefrot wie ihr Feuerodem und jeder von ihnen verfügt über eine elegante Gewandtheit, die ihresgleichen sucht. Es ist unvorstellbar, dass diese Drachen sich dem Willen jemandes unterwerfen würden, der nicht ihrer Art angehört; solch mächtige und wilde Kreaturen lassen sich von keinem schwächeren Wesen beherrschen.

Beschützt der Guardian Dragon das Reich der Menschen oder seine eigene Art?

EINFÜHRUNG

Guardian Dragon ist eine Erweiterung für das Spiel Dark Souls™: The Board Game. Der Guardian 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 *Guardian 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 *Guardian Dragon* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x Guardian-Dragon-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Guardian Dragon
- 1x Informationskarte: Guardian Dragon
- 11x Verhaltenskarten: Guardian Dragon
- 4x „Fiery Breath“-Karten
- 2x Schatzkarten: Guardian Dragon
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett

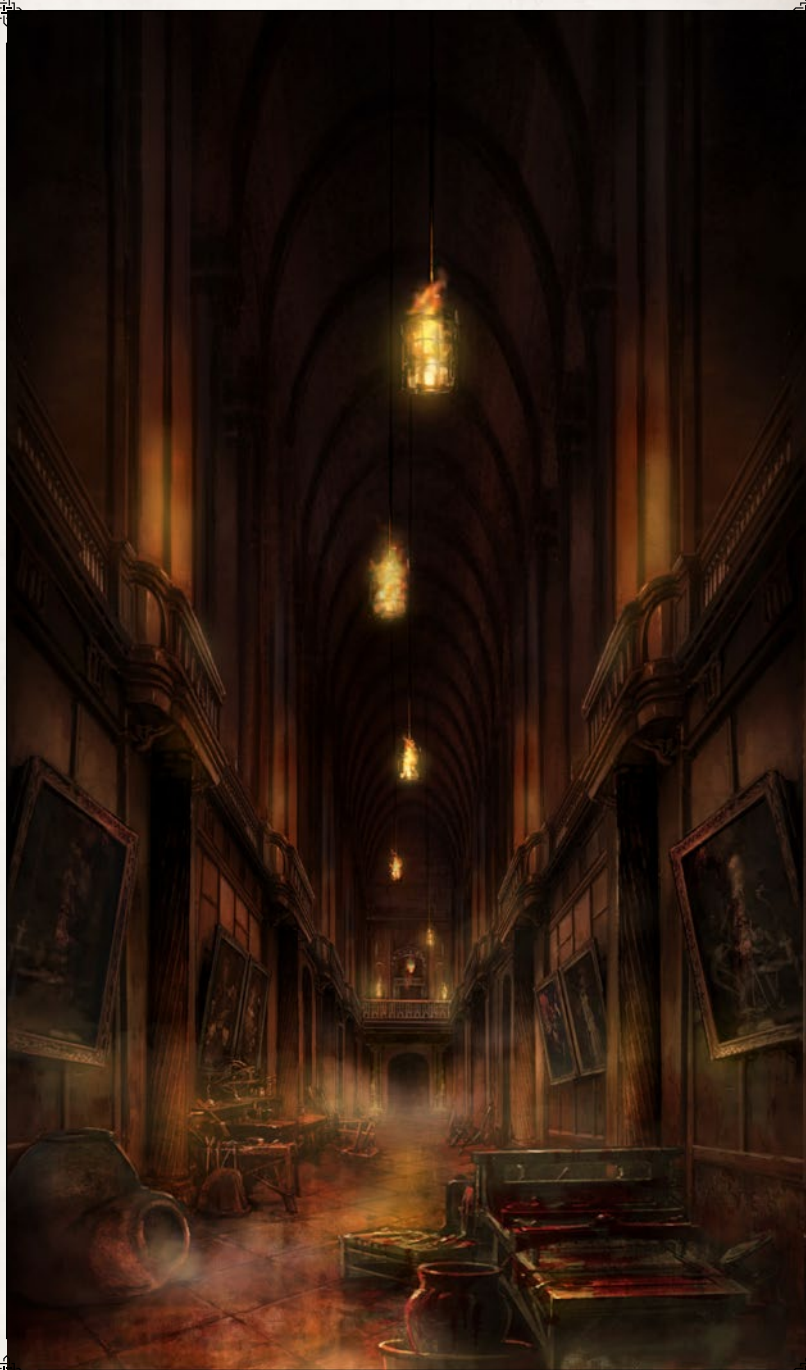


Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf: steamforged.com/darksouls-expansions-rules












Guardian Dragon





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-     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: Dragon Shrine

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.

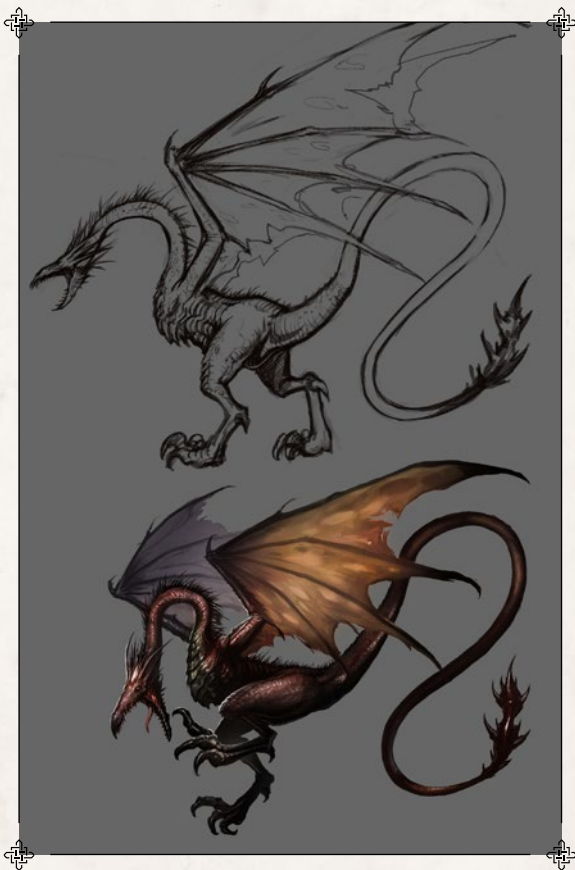


MEGABOSS- BEGEGNUNGEN

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

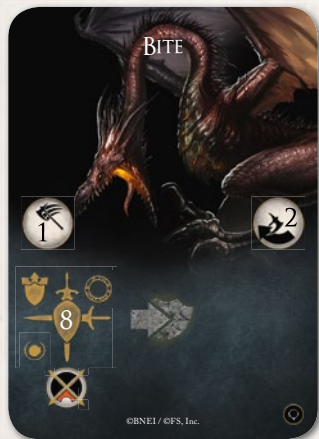
Megaboss-Informationskarten enthalten viele der Informationen, die auch auf den Informationskarten anderer Bosse angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält folgende Informationen:

1. Name
2. Bedrohungsstufe
3. Verhaltensstapelgröße
4. Anfängliche Gesundheit
5. Verschärfungspunkt
6. Block- und Widerstandswerte
7. Besondere Fähigkeit
8. Megabosssymbol & 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 Hauptbosssymbols ein Megabosssymbol  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 GUARDIAN DRAGON

Haben die Spieler sich entschlossen, das Nebelort 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 Guardian 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 Guardian Dragon wie folgt aufbauen:

1. Trenne die neun Standardverhaltenskarten, die beiden Verschärfungskarten  und die vier „Fiery Breath“-Karten  voneinander.
2. Ziehe zufällig fünf Standardverhaltenskarten und mische sie. (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhält der Guardian Dragon sich bei jeder Begegnung anders.)

3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällig gezogene dieser fünf Karten auf.
4. Mische das Verhaltensdeck erneut und platziere es verdeckt in greifbarer Nähe.

Ist der Verhaltensstapel des Guardian Dragon fertig, nimm die vier „Fiery Breath“-Karten, mische sie und lege sie verdeckt neben den Verhaltensstapel.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Fällt die Gesundheit des Guardian Dragon auf den Verschärfungspunkt oder darunter, erfolgt eine **Verschärfung** des Guardian Dragon. Nimm dann *beide* „Cage Grasp Inferno“-Verschärfungs-Verhaltenskarte und mische sie in den Verhaltensstapel. Beachte, dass Spieler nun das Angriffsmuster des Guardian Dragon erneut erlernen und mit einer zusätzlichen Verschärfungskarte rechnen müssen.



Standardverhaltenskarten



Verschärfungs-Verhaltenskarten



„Fiery Breath“-Karten

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.

KÄFIGKNOTEN



In den Ecken des Megaboss-Spielbretts des Guardian Dragon befinden sich vier Knoten, die für die Gitter des Horsts des Guardian Dragon stehen. Diese **Käfigknoten** versperren wie Geländemerkmale den Weg, es sei denn, es wird eine im Folgenden beschriebene „Cage Grasp Inferno“-Karte ausgeführt.

CAGE GRASP INFERNO

In der Begegnung mit dem *Guardian Dragon* kommt auch ein Stapel „Fiery Breath“-Karten zum Einsatz, wenn der Guardian Dragon die Gitter seines riesigen Käfigs umklammert und den darunter liegenden Bereich in Flammen hüllt. Die Verschärfungskarten des Drachen, die beide „Cage Grasp Inferno“-Verhaltenskarten sind, verwenden bei ihrer Ausführung zwei neue Symbole.



Das **Infernosymbol** zeigt einen besonderen magischen Angriff an. Anstatt die Charaktere innerhalb eines Bereichs oder einer bestimmten Reichweite anzugreifen, betrifft das Inferno alle Charaktere auf bestimmten Knoten. Um einen Infernoangriff auszuführen, entferne den Guardian Dragon zuerst von diesem Feld. Alle Figuren, die sich auf demselben Knoten wie der Guardian Dragon befunden haben, bleiben dort stehen. Dann wird die oberste Karte des „Fiery Breath“-Stapels aufgedeckt. Der Guardian Dragon

wird, auf den mittleren Knoten des Felds blickend, auf den dort angegebenen Knoten gestellt. Nun überprüfe, welche Knoten betroffen sind, und führe den magischen Angriff gegen alle betroffenen Charaktere aus. Zum Schluss wird die „Fiery Breath“-Karte abgelegt.

Ist der „Fiery Breath“-Stapel nach dem Ziehen einer Verhaltenskarte mit dem Infernosymbol erschöpft, erstelle einen neuen „Fiery Breath“-Stapel, indem du den Abwurfstapel nimmst und ihn ohne ihn zu mischen umdrehst. Der Kampf verläuft danach wie gewohnt.



Das **Bonusverhaltenssymbol** lässt den Guardian Dragon sofort eine weitere Verhaltenskarte ausführen.

Dieses Symbol bedeutet, dass die Verschärfungskarten des Guardian Dragon ihm ermöglichen, mehrere Verhaltenskarten während derselben Aktivierungsphase auszuführen.



KAMPAGNENSZENARIO

— DÄMONEN & DRACHEN —

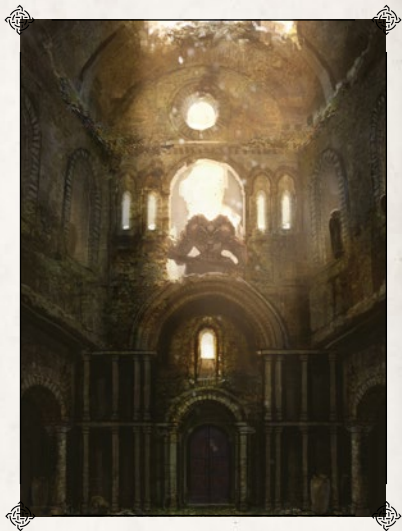
Dark Souls™: The Board Game

Im Folgenden sind eine erweiterte Kampagne mit dem Guardian Dragon sowie Inhalte aus anderen Megaboss-Erweiterungen beschrieben. Diese Kampagne kann über eine Reihe von fünf Spielsitzungen gespielt werden. Begegnungen der Stufe 4 werden aus einem gemeinsamen Stapel gezogen und auf der Begegnungsseite des Spielbretts aus der Originalerweiterung ausgeführt.

In der Kampagne „Dämonen & Drachen“ gibt es keine Seelen für Begegnungen. Stattdessen gibt es zur Belohnung für eine Begegnung eine Karte vom Schatzkartenstapel pro Spieler. Zusätzlich erhält die Gruppe für Begegnungen der Stufe 4 1 Seele. Wenn die Gruppe allerdings am Lagerfeuer rastet, werden die Begegnungen der Stufe 4 sowie die Megaboss-Begegnungen im Gegensatz zu denen der Stufen 1-3 nicht zurückgesetzt.

ABSCHNITT: 1 THE DUNGEON'S GATES

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Asylum Demon (Miniboss)
- Zu Beginn von Abschnitt 1 kann jeder Spieler zwei Werte vom Grundwert auf Stufe 1 steigern sowie einen Wert von Stufe 1 auf Stufe 2.
- Zu Beginn von Abschnitt 2 kann jeder Spieler zwei Werte vom Grundwert auf Stufe 1 steigern sowie einen Wert von Stufe 1 auf Stufe 2.
- Zu Beginn von Abschnitt 3 kann jeder Spieler zwei Werte von Stufe 1 auf Stufe 2 steigern sowie einen Wert von Stufe 2 auf Stufe 3.
- Zu Beginn von Abschnitt 4 kann jeder Spieler zwei Werte von Stufe 1 auf Stufe 2 steigern sowie einen Wert von Stufe 2 auf Stufe 3.
- Zu Beginn von Abschnitt 5 kann jeder Spieler zwei Werte von Stufe 2 auf Stufe 3 steigern.



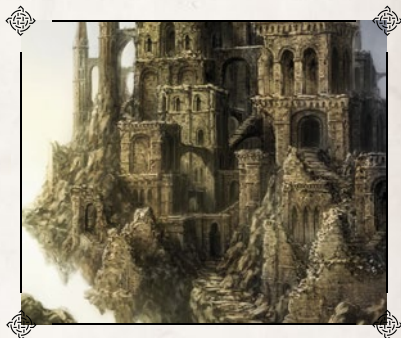


ABSCHNITT 2: THE BLOODY ROAD

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

ABSCHNITT 3: THE PEAK OF PERIL

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4
- Guardian Dragon (Megaboss)



ABSCHNITT 4: THE MAW OF DEATH

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4
- Gaping Dragon (Megaboss)



ABSCHNITT 5: THE FINAL CONFLICT

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 4
- Stray Demon (Megaboss)
- Begegnung der Stufe 4
- Black Dragon Kalameet (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: Timothy K. Toolen

Leitender Autor: Sherwin Matthews

Redaktion: Darla Kennerud

Figuren: 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

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

