

The background of the cover art depicts a dark, atmospheric scene from the game Dark Souls. A bright, vertical beam of light emanates from a central opening in a stone structure, illuminating the surrounding area. In the foreground, a character is seen from behind, holding a long staff or spear. The overall tone is dark and mysterious, characteristic of the game's aesthetic.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

IRON KEEP EXPANSION



EISENSCHLOSS



Einst war das Eisenschloss der Sitz des Alten Eisenkönigs, eine riesige Festung inmitten seines Imperiums, aufgebaut auf dem alten Königreich Venn durch den König und seinen Verbündeten, den rätselhaften Sir Alonne. Die Festung wurde aus solidem Eisen gefertigt und sollte sowohl unüberwindbar als auch unzerstörbar sein. Als das Eisenschloss erweitert und somit sogar noch eindrucksvoller wurde, begann es, in den Boden einzusinken. Den Legenden zufolge hatte sich die Erde geöffnet, um die große Festung zu verschlingen; die Wände schmolzen und Flammen erhoben sich, um das Schicksal des Imperiums zu besiegeln.

Doch den Eisenkönig selbst erwartete ein noch dunkleres Schicksal. Es heißt, er sei vom Smelter Demon ermordet worden, als sein Königreich fiel. Diese Kreatur bestand aus purem Eisen und wurde von Pyromancern auf gottlose Weise zum Leben erweckt, um den König mit ihrem Versuch zu beeindrucken, das Feuer zu bändigen. Ein Schicksal, das die fortwährende Arroganz des Alten Eisenkönigs widerspiegelt. Sein lebloser Körper wurde den Flammen übergeben und teilte das Schicksal seiner geliebten Festung, die von seiner Torheit verzehrt wurde.

EINFÜHRUNG

Die *Iron Keep* Expansion ist für die Verwendung mit *Dark Souls™: The Board Game* gedacht. Es erwarten dich neue Feinde, Begegnungskarten und Schatzkarten sowie die Einführung der Endgegner Smelter Demon und Sir Alonne.

Die *Iron Keep* 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:
steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Alonne Sword Knight



Alonne Bow Knight



Alonne Knight Captain



INHALT

Die *Iron Keep* Expansion enthält die folgenden Bestandteile:

- 1x Regelheft
- 18x Begegnungskarten
- 15x Schatzkarten
- 3x Titanitschuppenkarten
- 14x Gegner-Miniaturen
- 5x Gegner-Informationskarten
- 1x Sir Alonne-Miniatur
- 1x Sir Alonne-Gesundheitsdrehscheibe
- 1x Sir Alonne-Informationskarte
- 13x Sir Alonne-Verhaltenskarten
- 2x Sir Alonne-Schatzkarten
- 1x Smelter Demon-Miniatur
- 1x Smelter Demon Gesundheitsdrehscheibe
- 1x Smelter Demon-Informationskarte
- 13x Smelter Demon-Verhaltenskarten
- 3x Smelter Demon-Schatzkarten



Schildkröten-Ritter



Crystal Lizard



Sir Alonne

Smelter Demon



VERWENDUNG VON BEGEGNUNGEN DER ERWEITERUNG

Zu Beginn des Spiels können Spieler entscheiden, ob sie die Begegnungskarten der Erweiterung inklusive Alonne Knight Captains, Alonne Bow Knights, Alonne Sword Knights, Ironclad Soldiers und Crystal Lizards benutzen möchten. Füge diese Karten gemäß der Stufe zu den bestehenden Begegnungskarten hinzu und mische die Karten wie gewohnt.

Spieler, die sich eher auf die Erweiterungsgegner konzentrieren wollen, können stattdessen jeweils 6

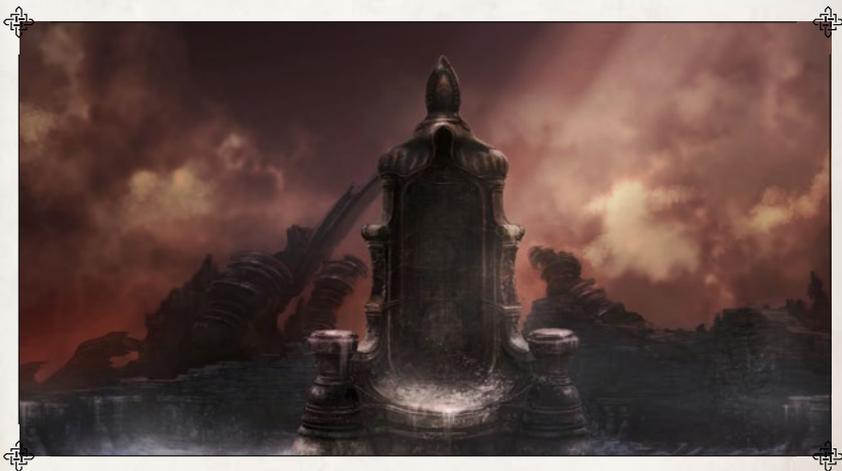
Begegnungskarten der Stufe 1, 2 und 3 aus ihrem jeweiligen Deck entfernen, bevor sie die Begegnungskarten der *Iron Keep* Expansion in die Begegnungsdecks mischen.

Begegnungskarten der *Iron Keep* Expansion erzeugen Alonne Knight Captain-, Alonne Bow Knight-, Alonne Sword Knight-, Ironclad Soldier- und Crystal Lizard-Miniaturen. Die Informationen für diese Miniaturen können auf ihren entsprechenden Gegner-Informationskarten gefunden werden.

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 zufällige allgemeine Schatzkarten und ersetze sie durch 15 allgemeine Schatzkarten aus der *Iron Keep* Expansion, bevor du den Schatzstapel mischst.



VERWENDUNG DER CRYSTAL LIZARDS

Die Crystal Lizards sind einzigartige Gegner in *Dark Souls™: The Board Game*, die sich anders verhalten als bisherige Gegnerfiguren. Crystal Lizards erscheinen auf Geländeknoten anstatt auf Startknoten. Sie greifen die Gruppe nicht an, wenn sie aktiviert werden, und müssen nicht getötet werden, um die Begegnung zu überstehen.

Falls eine Begegnung eine oder mehrere Crystal Lizards beinhaltet, wird eine Crystal Lizard auf jedem markierten Geländeknoten platziert. Wenn die Gruppe alle anderen Gegner tötet, gilt die Begegnung als überstanden und die Crystal Lizards werden vom Spielfeld entfernt. (Sie fliehen aus der Begegnung.) Falls die Gruppe alle Crystal Lizards tötet, bevor sie alle anderen Gegner

besiegt *und* sie die Begegnung erfolgreich übersteht, wird dem Inventar eine Titanischuppenkarte hinzugefügt. Spieler können einen Offene-Truhe-Marker neben dem Spielfeld platzieren, um sie daran zu erinnern, dass sie die Titanischuppenkarte dieser Begegnung bereits erhalten haben. Nachdem sie besiegt wurden, erscheinen Crystal Lizards *nicht* erneut, wenn die Spieler diese Begegnung beginnen.

Nachdem die Gruppe drei verschiedene Begegnungen mit Crystal Lizards überstanden hat, stehen keine weiteren Titanischuppenkarten zur Verfügung. Alle weiteren Crystal Lizard-Symbole  in zukünftigen Begegnungen werden ignoriert.

VERWENDUNG DES SMELTER DEMON

Der Smelter Demon stellt einen neuen Endgegner für die Spieler dar. Nach dem Besiegen des Zwischengegners können sich die Spieler durch die empfohlenen Begegnungsstufen für den Smelter Demon kämpfen, ein Pfad, der in einem Kampf gegen diesen feurigen Endgegner gipfelt.

Beachte, dass sich der Smelter Demon nicht auf die gleiche Weise wie andere Gegner verschärft. Anstatt während der Verschärfung eine Karte hinzuzufügen und neu zu mischen, wird das Verhaltensdeck, das aus fünf Karten besteht, durch fünf zufällige Verschärfungskarten ausgetauscht.

VERWENDUNG VON SIR ALONNE

Sir Alonne stellt einen neuen Endgegner für die Spieler dar. Nach dem Besiegen des Zwischengegners können sich die Spieler durch die empfohlenen Begegnungsstufen

für Sir Alonne kämpfen, ein Pfad, der in einem Kampf gegen diesen schlagkräftigen Endgegner gipfelt.



KAMPAGNENSZENARIO

SPIEL MIT DEM FEUER

Dark Souls™ 2

Eure Reise beginnt in einem verlassen Erntetal zwischen giftigen Gruben und heimtückischen Minen. Hütet Euch vor diesem verkohlten Steinbruch, denn Unachtsamkeit führt hier schon zu Beginn zum Tod. Doch wenn Ihr Euch den ramponierten und verfluchten Mauern des Eisenschlosses nähert, könntet Ihr den Wunsch hegen, hierzubleiben, da sich der Weg nach vorn als noch gefährlicher erweisen wird. Nirgendwo wäre dies zutreffender als im Nebelturm, Eurem letzten Ziel, das sich über die trostloseste Einöde erhebt, die man sich vorstellen kann. Hier erwartet Euch Euer letzter Widersacher – eine Figur aus Mythen und Legenden.



ABSCHNITT 1 GIFTEICH

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Räucherstollen – Begegnung der Stufe 3

** Für dieses Spielfeld wird die entsprechend benannte Begegnung der Stufe 3 verwendet. Die Gruppe schreitet zu Abschnitt 2 voran, wenn sie die Begegnung überstanden hat.*

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 THRESHOLD BRIDGE

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Smelter Demon (Endgegner)

ABSCHNITT 3 IRONHEARTH HALL

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Sir Alonne (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, Steve Margetson und Jamie Perkins

Leitende Entwickler: David Carl und Alex Hall

Grafikdesign & Layout: Tom Hutchings

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 gilt:

All unseren Kickstarter-Unterstützern und Nachzüglern

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