



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

MANUS,
FATHER OF THE ABYSS

MANUS, FATHER OF THE ABYSS

Die Legenden des gefallenen Königreichs Oolacile erzählen davon, wie das Festhalten am Wort einer Schlange dazu führte, dass die Menschen das Grab des ersten Menschen ausbuben und so den Zorn von Manus entfesselten. In seiner Wut erschuf er den Abgrund und drohte, Oolacile zu zerstören. Nur der legendäre Ritter Artorias, einer der vier Ritter von Lord Gwyn, wagte es, sich dem Father of the Abyss entgegenzustellen. Ritter Artorias besiegte Manus, doch nicht einmal er konnte der Verderbnis des Bösen widerstehen. So kam es, dass das Volk von Oolacile durch seine eigene Torheit trotz dem Opfer des Ritters eine Katastrophe über sich brachte und das Königreich zu einer Zukunft der Asche verdammt.

Wollt Ihr der Verbreitung der Finsternis Einhalt gebieten, wie es einst der edle Ritter Artorias tat, müsst auch Ihr Euch Manus, Father of the Abyss stellen. Ihr findet ihn am Boden der Schlucht, wo er noch immer über seine entweibte Ruhstätte wacht, einen Steinkreis, der sein Grab umgibt.

Hütet Euch jedoch, denn die Verderbnis des Bösen war selbst für einen tapferen Krieger wie den großen Artorias zu stark. Das Überwinden eines solchen Feindes wird keine leichte Aufgabe für jemanden, der sich nicht würdig erweist, einer Kreatur gegenüberzutreten, aus der reine Finsternis ausströmt.

EINFÜHRUNG

Die Erweiterung *Manus, Father of the Abyss* ist eine Erweiterung für *Dark Souls™: The Board Game*. Manus, Father of the Abyss ist ein Megaboss, ein mächtiger Feind, dem sich Spieler stellen können, nachdem sie sich zahlreichen Begegnungen, einem Miniboss und einem Hauptboss entgegengestellt haben.





INHALT

Die Erweiterung *Manus, Father of the Abyss* enthält einzelne 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 beiseitelegen, die nicht deiner bevorzugten Sprache entsprechen. So bleiben nur die Universalkarten und die Karten, die für die Nutzung in deiner bevorzugten Sprache markiert sind.

Die Erweiterung *Manus, Father of the Abyss* enthält die folgenden Einzelteile:

- 1x Regelheft
- 1x Miniatur für Manus, Father of the Abyss
- 1x Gesundheitsdrehscheibe für Manus, Father of the Abyss
- 1x Datenkarte für Manus, Father of the Abyss
- 14x Verhaltenskarten für Manus, Father of the Abyss
- 2x Schatzkarten für Manus, Father of the Abyss
- 4x Begegnungskarten Stufe 4
- 1x Megaboss-Spielbrett

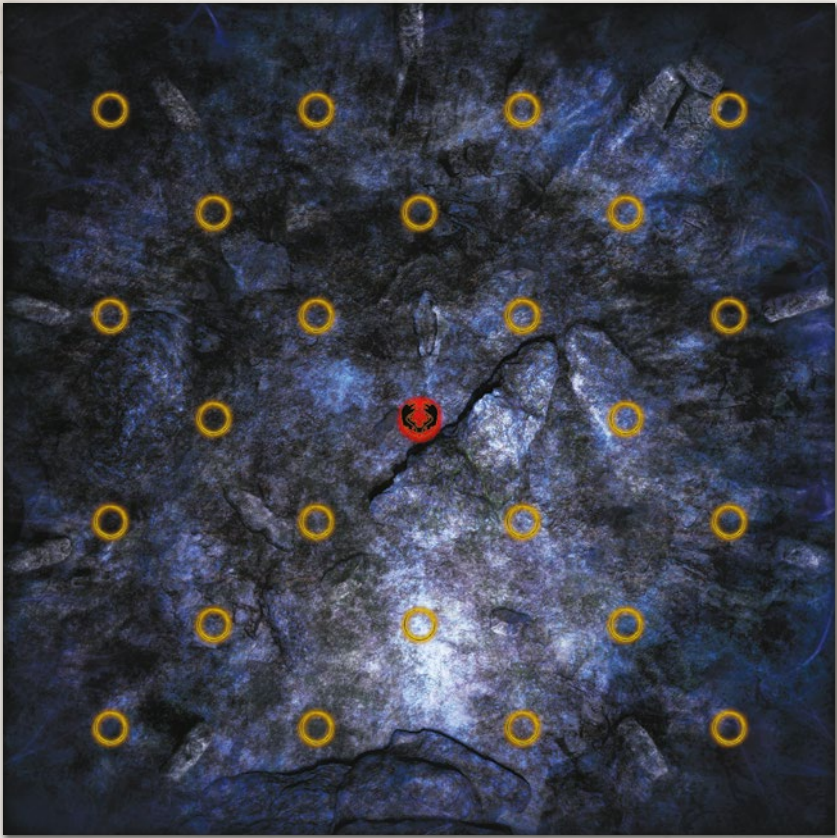


Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



Manus, Father of the Abyss





Megaboss-Spielbrett



Daten- und Verhaltenskarten



Gesundheitsdrehscheibe



Schatzkarten












Begegnungskarten Stufe 4





AUFBAU NACH DEM HAUPTBOSS

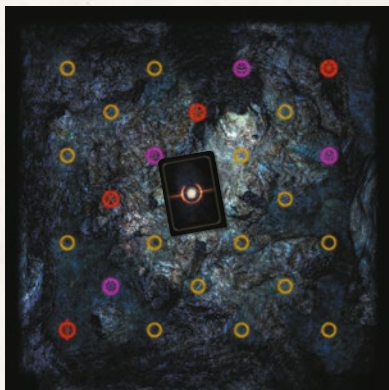
Bevor eine Gruppe sich den Herausforderungen einer Megaboss-Erweiterung stellen kann, müssen die Spieler bestimmte Elemente des Spiels genauso zurücksetzen wie nach dem Miniboss (siehe „Aufbau nach dem Miniboss“ auf S. 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

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 Marken 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 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 Stufe 4 aufgeführten Einzelteile nicht besitzt, ziehe zufällig eine andere Begegnungskarte der Stufe 4, um sie zu ersetzen.

Die Begegnungsseite
des Megaboss-Spielbretts



BEGEGNUNGSKARTEN 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 muss 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:

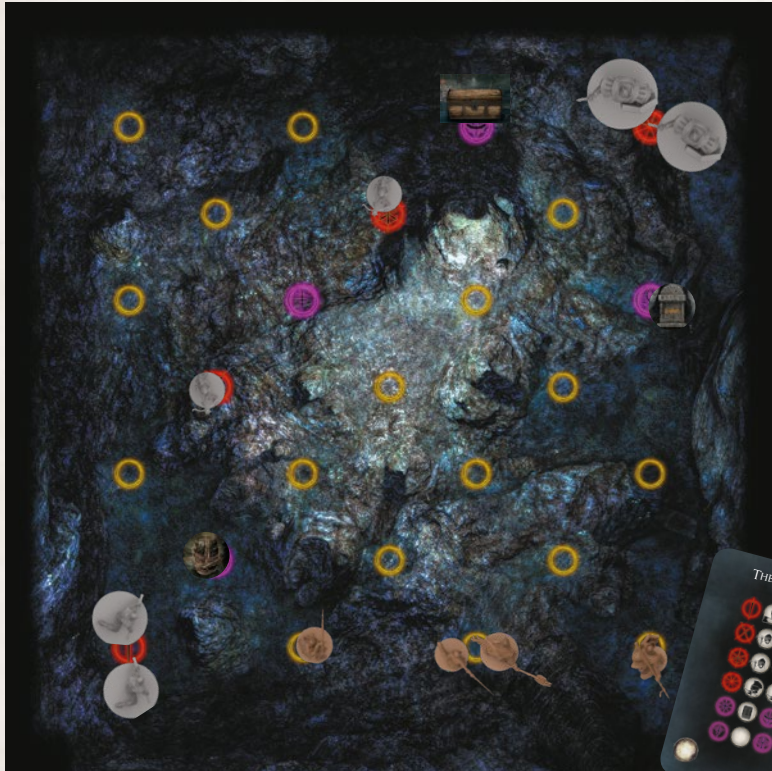
1. Name
2. Gegner-Startpunkt
3. Gelände-Startpunkt
4. Fallensymbole
5. Schwierigkeitsgrad
6. Benötigte Sets
7. Set-Symbol

Die auf einer Begegnungskarte der Stufe 4 enthaltenen Informationen funktionieren genau wie diejenigen der Begegnungskarten 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: Das Entweichte Grab

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 die 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 Marken 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 die Nebeltormarke 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*. 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. Verschärfungspunkt
5. Block- und Widerstandswerte
6. Spezialfähigkeit
7. Gesundheit zu Beginn
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.

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 Verhaltenskartenstapelaufbau 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 MEGABOSS-BEGEGNUNG MIT MANUS, FATHER OF THE ABYSS

Wenn sich die Spieler entschlossen haben, die Nebeltor zu durchschreiten, werden die Charakterfiguren auf den Eingangsknoten neben der Tür platziert, wobei sich auf jedem Knoten maximal drei Charaktere befinden dürfen. Danach wird die Aggro-Markierung auf einen der Charaktere gelegt und die Figur von Manus, Father of the Abyss auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf den Rand des Spielbretts gerichtet sein muss, an dem sich die Eingangsknoten befinden.

Als nächstes wird den Verhaltensstapel für Manus, Father of the Abyss folgendermaßen aufgebaut:

1. Trenne die neun Standard-Verhaltenskarten und die fünf Verschärfungskarten voneinander .
2. Ziehe zufällig fünf Standard-Verhaltenskarten und mische sie. (Beachte, dass es mehr Verhaltenskarten gibt, als du benötigst. So verhält sich Manus bei jeder Begegnung anders.)

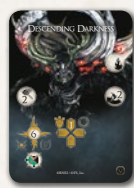
3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein zufällig eine dieser fünf Karten auf.
4. Mische den Verhaltensstapel nochmal und lege ihn verdeckt ab, sodass du ihn gut erreichen kannst.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Fällt die Gesundheit von Manus auf den Verschärfungspunkt oder darunter, wird die Begegnung mit Manus, Father of the Abyss **verschärft**. Nimm eine zufällige Verschärfungs-Verhaltenskarte und lege sie oben auf den Verhaltensstapel. Nimm dann eine zweite zufällige Verschärfungs-Verhaltenskarte und lege sie, ohne sie anzusehen, ganz unten in den Ablagestapel. *Der Verhaltensstapel wird nicht gemischt!*



Standard-Verhaltenskarten



Verschärfungs-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 „Kampagneregeln“ 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.

STANGE

Viele der Angriffe und Zauber von Manus treffen einen großen Bereich, treffen aber nicht den Boden direkt unter ihm. Um dies darzustellen, besitzen viele seiner Verhaltenskarten das **Stangensymbol** (☞). Wie bei Ausrüstungskarten mit diesem Symbol treffen diese Angriffe niemals auf Reichweite 0.

So muss z.B. beim „Ground Slam“ jede Figur, die sich im vorderen Bogen von Manus innerhalb der Reichweite 1 befindet, entweder blocken oder ausweichen, es sei denn sie steht auf demselben Knoten wie Manus (Reichweite 0).



ÜBERANSTRENGT

Zusätzlich zu den verschiedenen Angriffen, die keine Figuren direkt unter Manus treffen, braucht er einige kritische Momente, um sich von seinen schweren Handflächenschlägen und den gewaltigen dunklen Zaubern zu erholen. Diese Lücke können Spieler zu ihrem Vorteil nutzen.

Am Ende jeder Boss-Aktivierung kann jeder Charakter 1 Ausdauer ausgeben, um sich einen Knoten weit zu bewegen. Diese Bewegung zählt für die Interaktion mit den Regeln als „Rennen“. (Beispielsweise kann ein Charakter nicht rennen, während er Smoughs Rüstung trägt, weshalb sich ein solcher Charakter nach der Aktivierung von Manus auch nicht bewegen darf.)

KAMPAGNENSZENARIO

GROSSWILDJAGD

Dark Souls™: The Board Game

Im Folgenden wird eine erweiterte Kampagne mit Manus, Father of the Abyss und Inhalten aus den Erweiterungen „Asylum Demon“ und „The Last Giant“ beschrieben. Diese Kampagne kann über eine Reihe von vier Spielsitzungen gespielt werden. Die Begegnungen der Stufe 4 sollten zufällig aus den Begegnungskarten Stufe 4 des Megabosses gezogen werden, der in diesem Abschnitt der Kampagne erscheint.

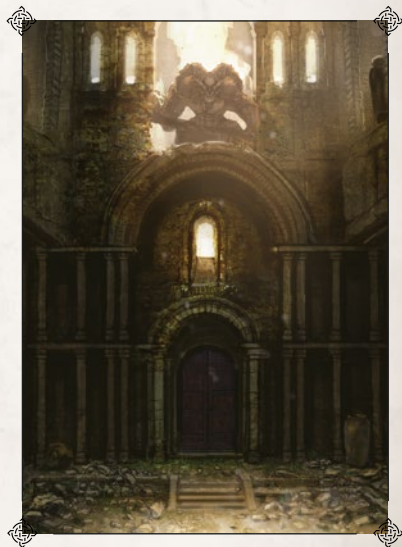
In der Kampagne „Großwildjagd“ findet jeder Bosskampf auf einem Megaboss-Spielfeld statt, selbst der Minibosskampf am Ende von Abschnitt 1! Wenn die Gruppe Abschnitt 1 erfolgreich überwunden hat, erhält jeder Charakter neben den normalerweise erhaltenen Seelen (1 Seele pro Charakter für jeden übrigen Funken des Lagerfeuers) 16 zusätzliche Seelen.

Spieler können dann in beliebiger Reihenfolge die Abschnitte 2a, 2b und 2c erkunden. Spieler können „Großwildjagd“ auch jederzeit mit zusätzlichen Megabossen oder mit anderen als den aufgelisteten Megabossen spielen.

ABSCHNITT 1 ASYLUM-JAGD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Asylum Demon (Miniboss)*

** Nach Abschluss von Abschnitt 1 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 2A JAGD IM WALD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 4*
- The Last Giant (Megaboss)

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

ABSCHNITT 2B BRÜCKENJAGD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 4*
- Stray Demon (Megaboss)

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



ABSCHNITT 2C SCHLUCHTENJAGD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 4*
- Manus, Father of the Abyss (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.

Founder & CEO: Rich Loxam

Founder & CCO: Mat Hart

Spieldesign: Alex Hall, David Carl, Sherwin Matthews, Jordan Connolly, Bryce Johnston, Steve Margeston and Jamie Perkins

Figuren: Ben Charles, Russ Charles, Tom Lishman and Doug Telford

Grafikdesign & Layout: Tom Hutchings, Abigail Thornton and Rhys Pugh

Redaktion: Darla Kennerud

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

Finance & IT: John Ford and Adam King

Marketing & Community Management: Derek Baker, Jamie Giblin and Ronan Kelly

Fulfillment & Logistics: Mike Appleton, David Fear, John Hockey, Andy Lyons, Luke Pitter, Richard Jennings and Steve Loxam

Support & Sales: Alex Black, Firoz Rana, Rachel Hall, Kieran Shiach and Ben Taylor

Playtesting: Samantha Laydon, 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 and Chris Wills

Besonderen Dank an:

Claire and George

Andrea, Katherine and Tom

All unsere Kickstarter-Unterstützer und Nachzügler

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