

A detailed illustration of the Old Iron King, a large, grotesque dragon-like creature with a heavily armored, scaly body. Its head is the central focus, showing a wide, menacing grin with numerous sharp, yellow teeth. The creature's body is covered in intricate, glowing red and orange patterns, suggesting a fiery or molten interior. The background is dark and atmospheric, with hints of a cavernous or hellish environment. The overall color palette is dominated by warm, fiery tones of orange, yellow, and red, contrasting with the dark shadows.

**DARK SOULS™**  
THE BOARD GAME

OLD IRON KING

# OLD IRON KING

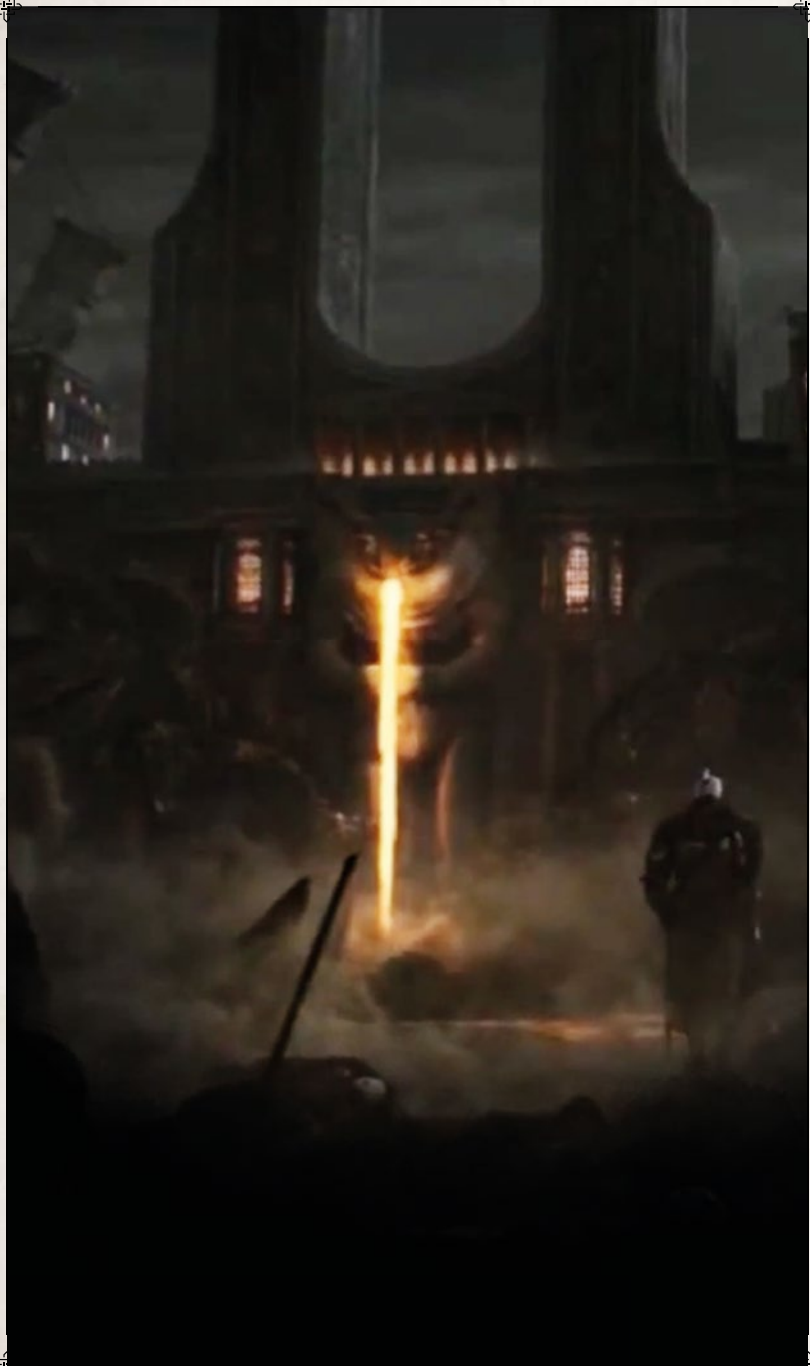
*Keiner erinnert sich an die wahre Identität des Mannes, der zum Old Iron King wurde und zuvor ein niederer Fürst von geringer Bedeutung war. Mithilfe von Sir Alonne, einem geheimnisvollen Ritter aus dem Osten, schuf er aufgrund seiner Machtlust aus dem alten Königreich Venn ein großes, unerschütterliches Reich. Nicht einmal die verfluchten Untoten konnten seiner Vision Einhalt gebieten. Er jagte sie und sperrte ihre leblosen Körper ein.*

*Doch seine Überheblichkeit leitete seinen Fall ein. Sein besessenes Streben danach, eine unbezwingbare Festung als seinen Thronszitz zu errichten, führte zur Katastrophe: Aufgrund ihres gewaltigen Gewichts wurde sie in die Tiefen der Erde gezogen. Außer dem Iron Keep ist heutzutage nichts mehr von seinem Reich übrig und auch die Festung selbst löst sich langsam zu geschmolzenem Eisen auf.*

*Der Old Iron King, der in den letzten Zügen seines Reiches ermordet wurde, lebt in anderer Gestalt fort: Sein Körper hat sich in eitrige Erde verwandelt. Das große Böse aus den Flammen, das ewige Übel, dessen Namen man nicht nennen darf, hat auf alle Zeiten von seiner Seele Besitz ergriffen.*

## EINFÜHRUNG

Old Iron King ist eine Erweiterung für das Spiel *Dark Souls™: The Board Game*. Der Old Iron King 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 *Old Iron King* 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.



Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf: [steamforges.com/darksouls-expansions-rules](https://steamforges.com/darksouls-expansions-rules)

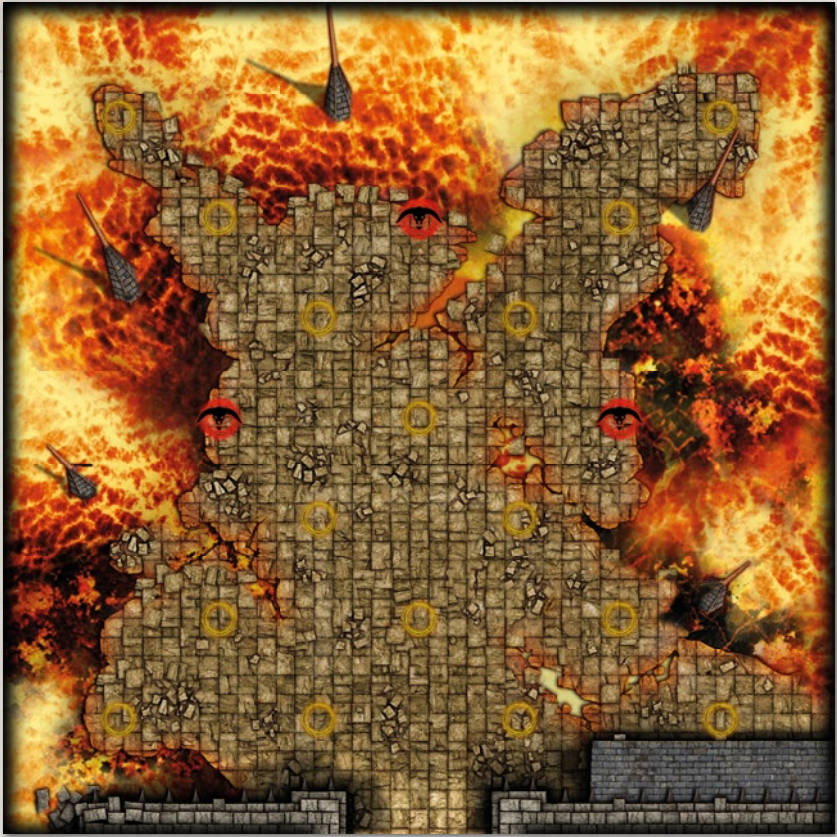
Die Erweiterung *Old Iron King* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x „Old Iron King“-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Old Iron King
- 1x Informationskarte: Old Iron King
- 12x Verhaltenskarten: Old Iron King
- 6x „Fire Beam“-Karten
- 2x Schatzkarten: Old Iron King
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett



*Old Iron King*





Megaboss-Spielbrett



Informationskarte und Verhaltenskarten



Schatzkarten



Gesundheitsdrehscheibe



„Fire Beam“-Karten



Stufe-4-Begegnungskarten
















## AUFBAU NACH DEM HAUPTBOSS

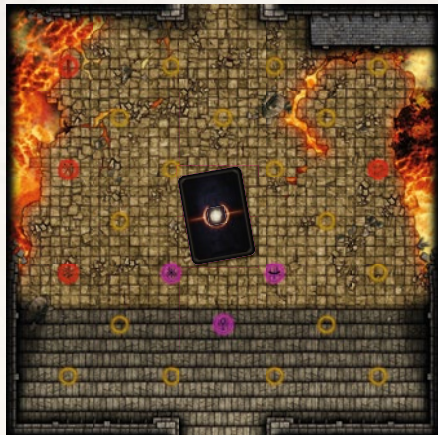
Bevor eine Gruppe sich den Herausforderungen einer Megaboss-Erweiterung stellen kann, müssen die Spieler bestimmte Elemente des Spiels genauso zurücksetzen wie nach dem Miniboss (siehe „Aufbau nach dem Miniboss“ auf Seite 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

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

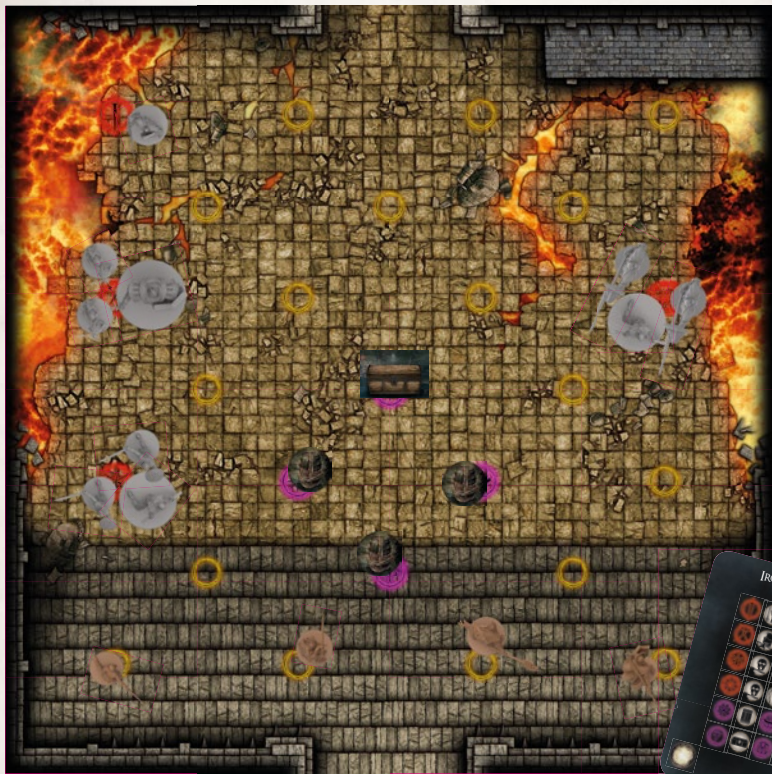
Die auf einer Stufe-4-Begegnungskarte enthaltenen Informationen funktionieren genauso wie die auf den Begegnungskarten der Stufen 1-3 (siehe S. 17 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*). Es gibt in diesen epischen Begegnungen allerdings die doppelte Anzahl an Gegner- und Gelände-Startknoten 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: Ironhearth Hall*



## 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 abgeben. 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

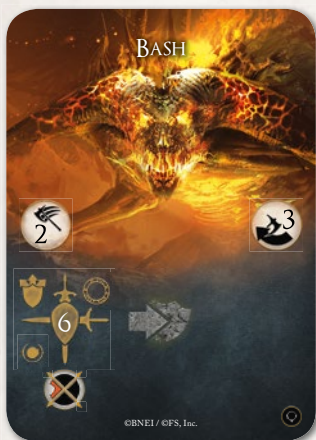
Megaboss-Informationskarten enthalten viele der Informationen, die auch auf den Informationskarten anderer Bosse angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält folgende Informationen:



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 OLD IRON KING

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 Old Iron King auf den Megaboss-Startknoten gestellt (siehe Seite 13), wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss.

Dann musst du den Verhaltensstapel des Old Iron King wie folgt aufbauen:

1. Trenne die sechs Standardverhaltenskarten, die drei Hauptverhaltenskarten (A), die drei Verschärfungskarten (B) und die sechs Beam-Karten (C) voneinander.
2. Ziehe drei zufällige Standardverhaltenskarten und mische sie. (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhält der Old Iron King sich bei jeder Begegnung anders.)
3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällig gezogene dieser drei Karten auf.

4. Nimm die drei „Fire Beam“-Hauptverhaltenskarten (A), lege sie zu den drei zufälligen Verhaltenskarten und mische alle sechs Karten, um den Verhaltensstapel zu erstellen. Lege ihn verdeckt griffbereit ab.

Ist der Verhaltensstapel des Old Iron King fertig, nimm die sechs Beam-Karten, mische sie und lege sie verdeckt neben den Verhaltensstapel.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Fällt die Gesundheit des Old Iron King auf den Verschärfungspunkt oder darunter, erfolgt eine Verschärfung des Old Iron King. Dann werden Schaden und Ausweichschwierigkeit aller drei „Fire Beam“-Karten um +1 erhöht. Nimm eine zufällige Verschärfungs-Verhaltenskarte und mische sie in den Verhaltensstapel. Beachte, dass Spieler nun das Angriffsmuster des Old Iron King erneut erlernen und mit verbesserten Beam-Angriffen sowie einer mächtigen Verschärfungskarte rechnen müssen.



Hauptverhaltenskarten



Verschärfungs-Verhaltenskarten



Beam-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.

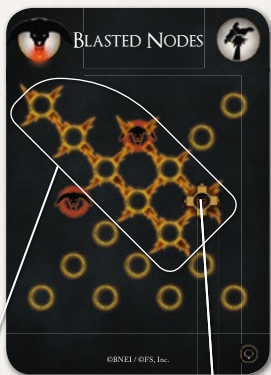
## BEWOHNER DES GESCHMOLZENEN EISENS


Es gibt lediglich drei „**Iron King**“-**Knoten** , auf die der Old Iron King während der Begegnung gestellt werden kann. Der Old Iron King taucht bei einem Beam-Angriff in diese drei Knoten ein und tritt wieder aus ihnen hervor.


Der Bereich hinter dem Iron King besteht aus Lava. Figuren können sich nicht in den Rücken des Old Iron King bewegen und diesen Bereich nicht betreten. Der Bereich hinter dem Old Iron King wird genauso behandelt wie die Wand eines Spielfelds (siehe „Boss-Bereiche“ auf S. 28 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

## BEAM-ANGRIFFE


In der Begegnung mit dem *Old Iron King* kommt ein Stapel Beam-Karten zum Einsatz, wenn der Old Iron King in die Lava eintaucht und dann wieder aus hier hervortritt, um einen Energiestrahle aus seiner Handfläche zu verschießen. Wird ein **Beam-Symbol** aufgedeckt, müssen die Spieler eine Beam-Karte ziehen und ausführen.



 Vom Beam-Angriff betroffene Knoten

 Bewegungsknoten



Das Beam-Symbol zeigt einen besonderen magischen Angriff an. Anstatt die Charaktere innerhalb eines Bereichs oder einer bestimmten Reichweite anzugreifen, betrifft der Beam-Angriff alle Charaktere auf bestimmten Knoten. Um einen Beam-Angriff auszuführen, wird zuerst die oberste Karte des Beam-Stapels aufgedeckt und der Old Iron King dann auf den angegebenen „Old Iron King“-Bewegungsknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss. Alle Charaktere, die sich auf demselben Knoten wie der Old Iron King befinden, werden auf einen angrenzenden Knoten verdrängt (so wie das auch bei Ausführung eines Sprungsymbols geschieht ) . Nun schaue auf der Beam-Karte nach, welche Knoten betroffen sind, und führe den magischen Angriff gegen alle betroffenen Charaktere aus. Zum Schluss wird die Beam-Karte abgelegt.

Ist der Beam-Stapel nach dem Ziehen einer Verhaltenskarte mit einem Beam-Symbol erschöpft, erstelle einen neuen Beam-Stapel, indem du den Abwurfstapel nimmst und ihn *ohne* ihn zu mischen umdrehst. Der Kampf verläuft danach wie gewohnt.



# KAMPAGNENSZENARIO









## GEHE ÜBER DEN TOD HINAUS

### *Dark Souls™ 2*

*Statt dich nach dem Fall des Old Dragonslayer auszuruhen, richte deinen Blick auf das Iron Keep. Hier liegt deine wahre Bestimmung, weit abseits des dir bekannten Pfads. Schon kurz hinter der Threshold Bridge erwartet dich deine erste Herausforderung, der finstere Smelter Demon, die Kreatur, die für die Verwüstung dieses Landes ebenso verantwortlich ist wie die Torheit seines Herrschers. Bezwingst du diesen mächtigen Goliath, wirst du zur Belohnung auf den ritterlichen Pursuer deines Fluchs treffen, der dich durch dieses monströse Grab verfolgt. Solltest du auch diese Herausforderung bewältigen, erwartet dich zuletzt noch dein wahrer Feind – und zwar kein Geringerer als der Old Iron King höchstpersönlich.*

Im Folgenden sind eine erweiterte Kampagne mit dem Old Iron King sowie Inhalte aus den Erweiterungen *Explorers* und *Iron Keep* 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 *Explorers* und der Erweiterung *Iron Keep* gezogen werden. Begegnungen der Stufe 4 sollten aus der Erweiterung *Old Iron King* gezogen werden.

Beim Aufbau der Abschnitte 3 und 4 wird das doppelseitige Megaboss-Spielbrett mit der Seite mit den Gegner-Startknoten     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, werden die Begegnungen der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1-3 nicht zurückgesetzt.

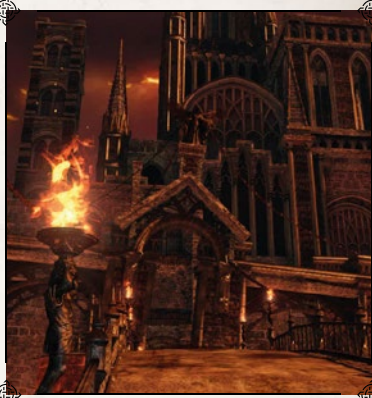
### ABSCHNITT 1: TOWER OF FLAME

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Old Dragonslayer (Miniboss)



## ABSCHNITT 2: THRESHOLD BRIDGE

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



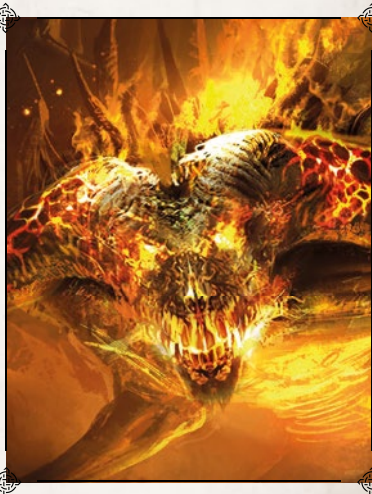
## ABSCHNITT 3: IRONHEARTH HALL

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4: Fortress Gates
- Pursuer (Hauptboss)



## ABSCHNITT 4: EYGIL'S IDOL

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4: Blazing Furnace
- Old Iron King (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 Bourelle

**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.

