



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

PHANTOMS EXPANSION



PHANTOMS



Die Weißen Phantoms dieser Welt können vergängliche Verbündete sein, wenn du hinterlistig genug bist, um dir ihren Dienst abzusichern. Manche werden dir zu Hilfe eilen, wenn du dich im Pakt zu ihnen bindest – oder sie zumindest nicht durch deine Taten verärgerst. Ich spreche nun von den Schatten mächtiger und weniger mächtiger Helden wie Ruined Affis, Sellsword Luet, Witch Beatrice und des Sword Master. Diese Weißen Phantoms bieten ihre Dienste nur den würdigsten Kriegern an und auch nur gegen die unerschütterlichsten aller Gegner.

Andere Verbündete sind weniger jenseitig. Sterbliche, die ihre Schwerter an deiner Seite gegen deine Feinde erheben. Auf deinen Reisen wirst du mehrere solche Individuen treffen, einschließlich der edlen Knights der Tugend Sieghard of Catarina, Solaire of Astora und Sirris of the Sunless Realms. Beachte jedoch, dass diese ehrenwerten Verbündeten oft dazu bereit sein werden, ihre eigenen Leben für dich zu opfern. Nutze ihre Hilfe stets sorgfältig, damit du die Welt nicht auf ewig ihres Lichtes beraubst.

Manche Phantoms sind weniger selbstlos oder haben ihr Leben bereits einer anderen Seele versprochen. Hier sprechen wir von Horace the Hushed, Lucatiel of Mirrah und Eygon of Carim. Diese werden dir in Zeiten der Not beistehen, selbst wenn ihre Ehre anderswo ausgerichtet ist. Sei nicht weniger vorsichtig bei ihrer Beschwörung, denn sollten sie fallen, verdammt du wahrscheinlich auch ihre Schützlinge.

Hüte dich vor den Roten Phantoms, denn von allen furchtbaren Gegnern, auf die du gestoßen bist, sind diese am wenigsten von dieser Welt. Vom Köder der Menschheit angezogen treten sie auf der Suche nach erhaltender Wärme über, um die ähnlich Heldenhaften und Törichten herauszufordern.

Die Namen einiger sind zweifellos bekannt, für immer umbüllt von düsteren Taten und mörderischen Legenden. Der Knight of Thorns, Maneater Mildred, Melinda the Butcher und der Xanthous King sind bloß eine Handvoll Namen ihres berühmtesten Kaders. Obwohl einige unter ihnen weniger bekannt sind, wie etwa Armorer Dennis, Maldron the Assassin, Oliver the Collector und Fencer Sharron, sollten diese Kreaturen mit gleich großer Achtsamkeit behandelt werden. Letztlich gibt es die wahrhaftig Mysteriösen, die so tun, als würden sie dir helfen, besonders derjenige, der als Marvelous Chester bekannt ist. Traue solch einem Individuum nie, denn es wird dich zweifellos bei erster Gelegenheit verraten. Sei außerdem nicht so leichtsinnig, den Zorn des Paladin Leeroy durch nachlässiges Plazieren des Lordvessels zu erwerben.

EINFÜHRUNG

Die *Phantoms* Expansion ist für die Nutzung von *Dark Souls™: The Board Game* vorgesehen. Beschworene sind Verbündete, die von der Gruppe während Boss-Begegnungen gerufen kann, um ihnen in diesen schwierigen Kämpfen zu helfen. Invaders werden den Begegnungen hinzugefügt, wenn Characters Embermarker gewinnen. Invaders erschweren eine Begegnung, geben Spielern jedoch auch die Chance einzigartige Ausrüstungskarten einzufordern und zusätzliche Seelen zu gewinnen.





INHALTE

Die *Phantoms* Expansion beinhaltet folgende Teile:

- 1x Regeleinfügung

BESCHWORENE

- 10x Beschworene-Miniaturen
- 1x Beschworene-Gesundheitskala
- 10x Beschworene-Datenkarten
- 40x Beschworene-Verhaltenskarten



*Ruined
Affix*

*Eygon
of Carim*

*Horace
the Hushed*

*Siegward
of Catarina*

Sword Master



*Rogue Witch
Beatrice*

*Lucatiel
of Mirrab*

*Sellsword
Luet*

*Sirris of the
Sunless Realms*

*Solaire
of Astora*



INVADERS

- 11x Invader-Miniaturen
- 1x Invader-Gesundheitsskala
- 12x Invader-Datenkarten
- 64x Invader-Verhaltenskarten
- 12x Schatzkarten
- 3x blanke Invadermarker
- 6x standart Invadermarker
- 6x fortgeschrittene Invadermarker



*Kirk, Knight of Thorns /
Longfinger Kirk*



*Melinda
the Butcher*

*Maldron
the Assassin*

*Maneater
Mildred*

*Xanthous King
Jeremiah*

*Oliver
the Collector*



*Armorer
Dennis*

*Marvelous
Chester*

*Invader
Brylex*

*Paladin
Leeroy*

*Fencer
Sharrow*



BESCHWORENEN-DATENKARTEN

Zu Beginn des Spiels können Spieler ihrem Spiel Beschworene hinzufügen. Beschworene sind vorläufige Verbündete, die als Weiße Phantoms in der Welt von *Dark Souls™* dargestellt werden. Beschworene-Datenkarten beinhalten einige Informationen der Boss-Datenkarten, sind jedoch viel schlichter. Jede Beschworenen-Datenkarte beinhaltet folgende Information:



1. Name
2. Spott-Level
3. Anfangsgesundheit
4. Blockwert
5. Widersetzungswert
6. Ausweichwert
7. Spezialfähigkeit
8. Mini- oder Hauptboss-Beschwörungs-Icon



Mini-Boss (standart)
Beschwörungs-Icon



Hauptboss (fortgeschritten)
Beschwörungs-Icon

Der Name, die Anfangsgesundheit und das eingestellte Symbol der Beschworenen funktionieren alle so, wie auf den Boss-Datenkarten (Siehe 'Boss-Datenkarten' auf S. 26 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs).

Da sie an Seite der Gruppe gegen Gegner kämpfen, haben Beschworene **Spott-Level** wie Characters anstatt Bedrohungs-Level wie Gegner. Diese Spott-Level funktionieren genau so wie für Characters und ermöglichen es Spielern zu erfahren, welchen Character oder Beschworenen der Boss angreifen wird (siehe „Gegnerische Angriffe“ auf S. 25 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs).

Der **Block-, Widerstands- und Ausweichwert** des Beschworenen spiegelt ebenfalls eher den von den Characters als von den Feinden wider. Ein Boss kann je nach Boss-Verhaltenskarte eine festgelegte Menge an Schaden verursachen; Beschworene, so wie Characters, würfeln, um diesen Schaden zu blockieren, ihm zu widerstehen oder ihm auszuweichen.

Die **Spezialfähigkeiten** mancher Beschworenen bieten einen fortlaufenden Bonus, andere jedoch können ein mal pro Begegnung zu jeder Zeit eingesetzt werden. Nachdem du so eine Fähigkeit benutzt hast, wäre es hilfreich, wenn du einen überschüssigen Wunden-Marker darauflegst, um zu kennzeichnen, dass sie nicht erneut verwendet werden kann.

BESCHWORENE-VERHALTENSKARTEN



Beschworene-Verhaltenskarten werden für Beschworene mit einigen wenigen Unterschieden in derselben Weise wie Boss-Verhaltenskarten für Bosse benutzt (Siehe 'Verhaltenskarten' auf S. 27 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs).

Zuallererst, Beschworene **kämpfen nicht verschärft**, also hat keine ihrer Karten ein Verschärfungssymbol.

Zweitens haben Beschworene keine Bereichsmarkierungen wie Bosse. Ihre Verhaltenskarten enthalten daher keine Angriffs- oder Schwächebereiche.

Drittens haben Beschworene keine **Schwierigkeit ausweichen**, da Bosse Angriffen nie ausweichen.

BEENDEN EINER BEGEGNUNG NEBEN DEM NEBELTOR

Nachdem die Gruppe die Begegnung auf dem Feld mit dem Nebeltor-Zeichen erfolgreich abgeschlossen hat, muss sie eine schwierige Entscheidung treffen. Vielleicht erhält sie durch den normalen Sieg gegen die Begegnung Seelen, oder kann sie sich dazu entscheiden keine Seelen anzunehmen, dafür aber einen Verbündeten in der bevorstehenden Boss-Begegnung zu beschwören.

Falls sie sich entscheidet, keine Seelen zu erhalten, dann platziere die fünf zugehörigen Beschworenen-Datenkarten verdeckt neben dem Nebeltor-Zeichen. Benutze die fünf Karten mit dem Mini-Boss-Kartenrücken für eine bevorstehende Mini-Boss-Begegnung oder die fünf Karten mit dem Hauptboss-Kartenrücken für eine bevorstehende Hauptboss-Begegnung.



*Mini-Boss (standard)
Kartenrücken*



*Hauptboss (fortgeschritten)
Kartenrücken*



EINE BEGEGNUNG MIT EINEM BESCHWORENEN BEGINNEN

Wenn die Partie eine Mini-Boss- oder Hauptboss-Beggnung beginnt, die einen Beschworenen beinhaltet, richte die Begegnung zuerst wie gewohnt ein (Siehe 'Eine Boss-Beggnung beginnen' auf S. 28 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs).

Mische danach die fünf zuvor zur Seite gelegten Beschworenen-Datenkarten und wähle eine Karte. Dies ist der Beschworene, der der Gruppe während dieser Boss-Beggnung assistieren wird. Finde die Beschworene-Miniatur, ihre Verhaltenskarten und die Beschworene-Gesundheitsskala. Setze die Beschworene-Gesundheitsskala auf die Anfangsgesundheit des Beschworenen. Füge die Beschworene-Miniatur zur Begegnung hinzu, indem du sie auf den Eingangsknoten setzt als wäre sie ein Character.

Jeder Beschworene hat seine eigenen Stärken und Schwächen. Manche sind exzellent darin, Schaden, der für einen Character gedacht war, einzufangen, während andere es bevorzugen sich vom Boss fernzuhalten und von der Ferne zuzuschlagen. Beschworene werden teilweise durch ihre Verhaltenskarten und teilweise durch die Spieler gesteuert. Suche nach Möglichkeiten deinen Beschworenen effektiv einzusetzen, zum Beispiel indem du mit ihm einen Angriff abfängst, der sich gegen einen schwachen Character richtet, oder um den Boss in einem schwachen Bereich anzugreifen. Beschworene erhalten bei Angriffen im schwachen Bereich genauso wie Characters einen zusätzlichen schwarzen Würfel.

Im Gegensatz zum Verhaltensstapel des Bosses besteht der Verhaltensstapel des Beschworenen aus all seinen vier Verhaltenskarten. Mische einfach die Karten

zu einem Verhaltensstapel zusammen und setze ihn verdeckt in griffbarer Nähe. Beachte, dass nicht alle Verhaltenskarten gleich erstellt werden. In manchen Fällen könnten Beschworene hilfreicher (oder weniger hilfreich!) als andere sein.

Jetzt kann die Boss-Beggnung beginnen. Während einer Begegnung, die einen Beschworenen enthält, wird es nach jeder Character-Aktivierung eine **Beschworenen-Aktivierung** geben. Das bedeutet, dass Beschworene öfter aktiviert werden als einzelne Characters, jedoch bei jeder Aktivierung weniger Optionen haben.

In einer Boss-Beggnung, die einen Assassin, einen Knight und einen Beschworenen enthält könnte die Aktivierungsreihenfolge sein:

1. Boss aktiviert.
2. *Assassin aktiviert.*
3. **Beschworener aktiviert.**
4. Boss aktiviert.
5. *Knight aktiviert.*
6. **Beschworener aktiviert.**

Mit dieser Ergänzung funktionieren Aktivierungen in Begegnungen, die eine Beschwörer-Funktion beinhalten, wie erklärt in 'Modelle aktivieren' auf S. 19 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs.

Wenn der Verhaltensstapel eines Beschworenen am Beginn der Beschworenen-Aktivierung leer ist, erstelle einen neuen Beschworenen-Verhaltensstapel, indem du den Abwurfstapel des Verhaltensstapels nimmst und ihn *ohne* ihn zu mischen verdeckst. Der Kampf verläuft dann normal.



BESCHWORENEN-SPEZIFISCHE ICONS

Beschworenen-Verhaltenskarten enthalten einige Symbole, die auf anderen Verhaltenskarten nicht verwendet werden. Das Wechselsymbol funktioniert genau wie bei Waffen, doch das Ablenkungssymbol ist bei Beschworenen neu.



Wenn ein Beschworener einen Angriff mit dem **Wechselsymbol** durchführt, kann er sich bis zur angezeigten Anzahl an Knoten bewegen. Wechselsymbole, die vor den Würfelsymbolen erscheinen, ermöglichen es Beschworenen, sich vor dem Würfeln zu bewegen. Erscheinen sie nach den Würfelsymbolen, können sie sich nach dem Würfeln bewegen.



Enthält ein Verhalten ein **Ablenkungssymbol**, wird der Beschworene bei der nächsten Boss-Aktivierung so behandelt, als besäße er den Aggromarker. Verschiebe den Marker nicht tatsächlich (damit du nicht vergisst, welcher Character zuletzt aktiviert wurde).

TOD EINES BESCHWORENEN

Wird ein Beschworener getötet, dann entferne sein Modell vom Feld. Beschworene sind keine Character-Modelle. Ihr Tod zwingt Spieler daher *nicht*, zum Lagerfeuer zurückzukehren.



SPIELEINRICHTUNG MIT INVADER-BEGEGNUNGEN

Zu Beginn des Spiels können Spieler ihrem Spiel Invaders hinzufügen. Invader werden zu den Überresten der Menschheit gelockt, die in *Dark Souls™* als Ember dargestellt werden. Findet ein Spieler eine Ember-Karte im Schatzstapel und erhält er einen Embermarker (siehe „Ember“ auf S. 12 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs), wird ein Invader mit den Invader-Markern wie auf der nächsten Seite erläutert zu einer zukünftigen Begegnung hinzugefügt.

Trenne während der Einrichtung die leeren Marker, Standard-Invader-Marker und fortgeschrittenen Invader-Marker in drei getrennte Stapel und platziere alle Marker verdeckt.



*Invader-Marker
(Rückseite)*



*Standard-Invader
Kirk, Knight of Thorns*



*Standard-Invader
Melinda the Butcher*



*Standard-Invader
Maldron the Assassin*



Leerer Invader-Marker



*Standard-Invader
Maneater Mildred*



*Standard-Invader
Oliver the Collector*



*Standard-Invader
Xanthous King Jeremiah*



*Fortgeschrittener Invader
Longfinger Kirk*



*Fortgeschrittener Invader
Armorer Dennis*



*Fortgeschrittener Invader
Marvellous Chester*



*Fortgeschrittener Invader
Invader Brylex*



*Fortgeschrittener Invader
Paladin Leeroy*



*Fortgeschrittener Invader
Fencer Sharron*



VERWENDUNG VON INVADER-MARKERN

Wenn ein Character einen Embermarker erhält, sich nicht bereits Invader-Marker im Spiel befinden und mindestens ein Feld unerkundet ist, wird eine Zufallsbegegnung wie folgt überfallen:

- Falls die Spieler den Miniboss noch nicht besiegt haben, nimm einen Standard-Invader-Marker und genügend leere Marker, um einen Marker pro unerkundetes Begegnungsfeld zu haben. Platziere zufällig einen der gewählten Marker auf jeder verdeckten Begegnungskarte.
- Falls die Spieler den Miniboss bereits besiegt haben, nimm einen zufälligen fortgeschrittenen Invader-Marker und genügend leere Marker, um einen Marker pro unerkundetes Begegnungsfeld zu haben. Platziere zufällig einen der gewählten Marker auf jeder verdeckten Begegnungskarte.

Beachte: Gibt es nur ein unerkundetes Feld, befindet sich der Invader-Marker garantiert auf diesem Feld. Andernfalls aber wissen die Spieler nicht genau, wann der Invader zuschlägt.

Beispiel: Die Gruppe erhält nach der Erkundung von zwei Feldern vor dem Miniboss einen Embermarker.

Die Gruppe nimmt einen leeren Invader-Marker und einen Standard-Invader-Marker (zufällig gewählt) und platziert sie auf den Begegnungskarten der verbleibenden Felder.



INVADER-DATENKARTEN

Invader-Datenkarten enthalten viele der gleichen Informationen, die auch Boss-Datenkarten enthalten. Jede Invader-Datenkarte enthält folgende Informationen:



1. Name
2. Bedrohungs-Level
3. Größe des Verhaltensstapels
4. Verschärfungspunkt
5. Block- und Widersetzungswerte
6. Spezialfähigkeit
7. Anfangsgesundheit
8. Mini- oder Hauptboss-Invader-Symbol

Mit Ausnahme des Mini- oder Hauptboss-Invader-Symbols funktionieren diese Informationen genau wie bei Boss-Datenkarten (siehe „Boss-Datenkarten“ auf S. 26 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs).

Mit dem **Mini- oder Hauptboss-Invader-Symbol** erfährt ein Spieler, ob dieser Invader verwendet wird, während Spieler die Welt von *Dark Souls™* bis zur Begegnung mit dem Mini- oder Hauptboss erkunden.



Mini-Boss-Invader-Symbol (Standard)



Hauptboss-Invader-Symbol (Fortgeschritten)



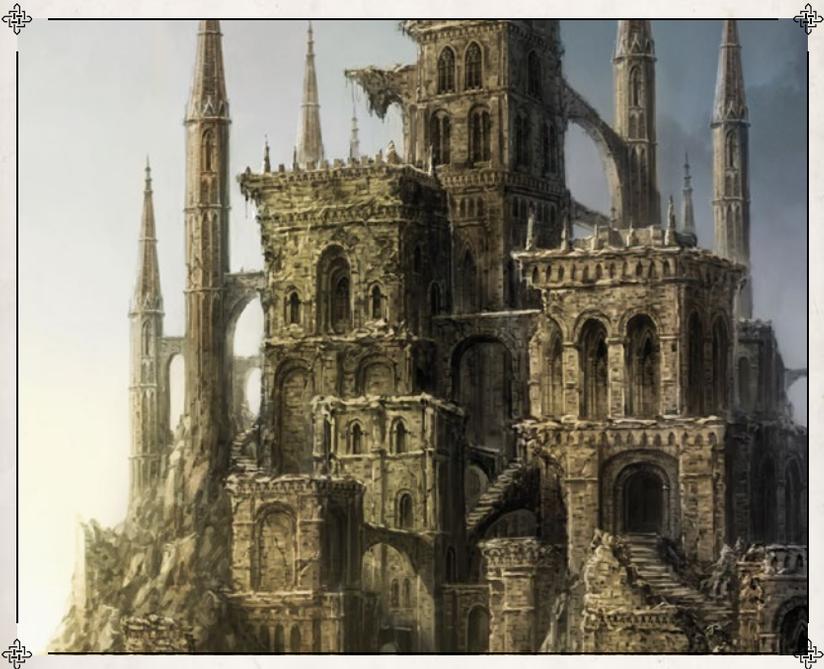
INVADER-VERHALTENSKARTEN



Invader-Verhaltenskarten werden für Invader mit einigen wenigen Unterschieden in derselben Weise wie Boss-Verhaltenskarten für Bosse benutzt (Siehe 'Verhaltenskarten' auf S. 27 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs), mit zwei kleinen Unterschieden.

Zunächst haben Invader keine eigenen **Verschärfungs**-Karten mit Verschärfungssymbolen. Stattdessen musst du eine beliebige verbleibende Verhaltenskarte in den Verhaltensstapel eines Invaders mischen, wenn eine Verschärfung erfolgt ist.

Zweitens haben Invader keine Bereichsmarkierungen wie Bosse. Ihre Verhaltenskarten enthalten daher keine Angriffs- oder Schwächebereiche.



STARTEN EINER ÜBERFALLENEN BEGEGNUNG

Falls die Gruppe auf ein Feld gelangt neben dem ein Marker liegt, richte die Begegnung zuerst wie gewohnt ein (siehe „Einrichtung einer Begegnung“ auf S. 17 des *Dark Souls™: The Board Game* Regelbuchs).

Drehe als nächstes den Marker neben dem Feld um. Ist der Marker leer, platziere ihn wieder im Pool leerer Token. Handelt es sich um einen Invader-Marker, finde die Invader-Miniatur, ihre Datenkarte, ihre Verhaltenskarten, ihre Schatzkarte und die Gesundheitsskala. Stelle die Gesundheitsskala auf die Anfangsgesundheit des Invaders ein und platziere den Marker wieder in der Spielbox.

Füge als nächstes die Invader-Miniatur zur Begegnung hinzu. Der Invader kämpft an Seite der anderen Gegner in der Begegnung. Platziere den Invader auf dem zentralen Knoten des Felds, wenn dieser nicht besetzt ist. Ist er besetzt, dann platziere den Invader auf einem beliebigen nicht besetzten Knoten, der mindestens zwei Knoten von den Eingangsknoten neben dem Durchgang zum Feld entfernt ist, von dem die Gruppe das Feld betreten hat.

Dann musst du den Verhaltensstapel des Invaders wie folgt einrichten:

1. Nimm zufällig Standard-Verhaltenskarten entsprechend der auf der Invader-Datenkarte angegebenen Verhaltensstapelgröße.
2. Mische das Verhaltensdeck und platziere es verdeckt in griffbarer Nähe.

Jetzt kann die überfallene Begegnung beginnen.

Wird die Gesundheit des Invaders auf den Verschärfungspunkt oder darunter reduziert, erfolgt eine **Verschärfung**. Nimm eine zufällige, nicht verwendete Verhaltenskarte und mische sie in den Verhaltensstapel. Beachte, dass Spieler nun das Angriffsmuster des Invader erneut erlernen und mit einer zusätzlichen Verhaltenskarte rechnen müssen.

Einige Invader haben besondere Regeln auf ihrer Datenkarte, die die Aktivierung oder Verschärfung verändern. Überprüfe diese also unbedingt vor Beginn des Kampfes.

Ist der Verhaltensstapel zu Beginn der Aktivierung des Invaders leer, bilde einen neuen Invader-Verhaltensstapel, indem du den Abwurfstapel des Verhaltensstapels nimmst und ihn *ohne* zu mischen verdeckst. Der Kampf verläuft dann normal.

Bei manchen Eindringlingen befinden sich auf der Eindringlingsinformationskarte besondere Regeln, die deren Aktivierung und die Anwendung der Verschärfung ändern. Daher überprüfe diese, bevor ihr einen Kampf beginnt. Sobald ein Eindringling einmal verschärft wurde, verschärft er sich nicht wieder, selbst wenn seine besondere Regel es ihm erlaubt, Gesundheit zu erhalten.



BESIEGEN EINES INVADERS

Wenn die Gruppe den Invader erfolgreich besiegt, füge die Schatzkarte des Invaders *sofort* zum Inventar hinzu und füge *sofort* drei Seelenmarker zur Seelensammlung hinzu, auch wenn noch andere Gegner in der Begegnung verbleiben.

Wird die Gruppe besiegt, bevor sie den Invader töten kann, entferne den Invader vom Tisch. Dieser Invader wird nicht wieder ins Spiel zurückkehren, auch wenn die Spieler zu dieser Begegnung zurückkehren. Die Gruppe hat in diesem Spiel die Chance verpasst, den Schatz dieses Invaders zu erlangen.



KAMPAGNEN-SZENARIO

— EIN HINTERHALT LAUERT —

Dark Souls™

Du hast diesen Pfad bereits betreten, doch er ist gefährlicher denn je – denn nun musst du nicht nur nach Anor Londo reisen und dich dem Dragonslayer mit seinem niederrächtigen Executioner gegenüberstellen, sondern dies auch unter den wachsamen Blicken der dunklen Geister tun.

Diese Invader sind Kreaturen, denen es nur nach Menschenseelen düstet, und sie verfolgen dich unerbittlich. Hat einer von ihnen dich als Opfer auserwählt, hast du keine andere Wahl, als ihn im Kampf zu besiegen, bevor du den Weg deines Schicksals fortsetzen kannst. Wagst du es, noch einmal anzutreten, jetzt, wo die Jäger aus dem Jenseits von deinen Taten erfahren und auf dich aufmerksam geworden sind?

Wenn ein Character während der „Ein Hinterhalt lauert“-Kampagne einen Embermarker erhält, platziere keine Invader-Marker. Bei Begegnungen, die einen Invader enthalten, ist dieser Invader beim ersten Betreten der Begegnung Teil davon, unabhängig davon, ob ein Spieler einen Embermarker besitzt. Der Invader erscheint unabhängig von Sieg oder Niederlage nicht erneut in dieser Kampagne.



ABSCHNITT 1 UNDEAD BURG

- Lagerfeuerfeld
- Begegnung Stufe 1
- Begegnung Stufe 1
- Begegnung Stufe 2
- Gargoyle (Mini-Boss)*
- Gargoyle (Mini-Boss)*

** Die Gruppe erhält den Schatz des Gargoyle nur, wenn sie zwei Gargoyle-Bossbegegnungen in Folge erfolgreich abschließt. Wird sie vom zweiten Gargoyle besiegt, muss sie gegen beide Gargoyles kämpfen, nachdem sie erneut zum Nebeltor gelangt ist.*

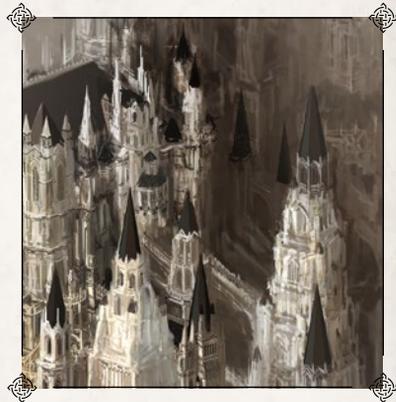


ABSCHNITT 2 SEN'S FORTRESS

- Lagerfeuerfeld
- Begegnung Stufe 1
- Begegnung Stufe 1 mit Kirk, Knight of Thorns
- Begegnung Stufe 2
- Begegnung Stufe 2 with Maneater Mildred
- Titanite Demon (Mini-Boss)

ABSCHNITT 3 ANOR LONDO

- Lagerfeuerfeld
- Begegnung Stufe 2
- Begegnung Stufe 2 with Xanthous King Jeremiah
- Begegnung Stufe 3
- Begegnung Stufe 3 mit Paladin Leeroy
- Begegnung Stufe 3
- Ornstein & Smough (Hauptboss)



** Nach dem Abschluss von Abschnitt 1 erweitern Spieler den Schatzstapel, indem sie die transponierten und legendären Schatzkarten wie beschrieben hinzufügen. Dann wird der Spielbereich gemäß "Einrichtung nach dem Mini-Boss" auf S. 9 des Dark Souls™: The Board Game Regelbuchs zurückgesetzt, um eine zusätzliche Erkundung bis zur Hauptbossbegegnung durchzuführen.*



KAMPAGNEN-SZENARIO

DER SPIESSRUTENLAUF

Dies ist kein Abenteuer und keine Mission, sondern eine ganz besondere Aufgabe. Egal, ob du Chosen Undead, Bearer of the Curse oder Ashen One bist, die Herausforderung ist die gleiche.

Dies ist der Spießrutenlauf.

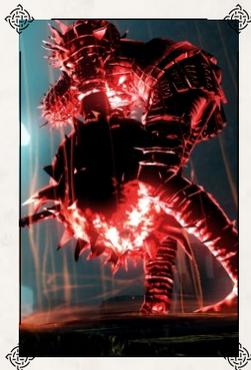
Du musst den Invadern nacheinander entgegentreten und wirst kaum Zeit haben, dich am Lager auszuruhen, falls du dich bewähren solltest. Gib acht. Denn obwohl du deinem ersten Widersacher siegessicher entgegentreten magst, wird es schwer stoisch zu bleiben, wenn der Butcher auf dich zustürmt, während die Flammen von Jeremiahs Feuerzauber noch kaum erloschen sind. Und dies sind nur zwei der Hindernisse auf deinem Weg. Elf sind es an der Zahl, jeder Gegner furchterregender als der letzte, während deine eigene Kraft unvermeidlich schwindet. Auch wenn du gegen deinen letzten Feind triumphieren solltest, besteht deine Belohnung nur darin, erneut gegen den Knight of Thorns anzutreten.

Bist du tapfer und entschlossen genug, um dieser Berufung zu folgen und den Spießrutenlauf zu absolvieren?

Wenn ein Character während der „Spießrutenlauf“-Kampagne einen Embermarker erhält, platziere keine Invader-Marker. Abweichend von den Standard-Invader-Regeln und anderen Kampagnenbegegnungen gilt hier: Wenn eine Begegnung einen Invader enthält, ist dieser Invader jedes Mal Teil der Begegnung, bis er besiegt wird.

ABSCHNITT 1 INVADER RUINS

- Lagerfeuerfeld
- Begegnung Stufe 1
- Begegnung Stufe 1
- Begegnung Stufe 1 mit Melinda the Butcher
- Begegnung Stufe 1 mit Maldron the Assassin
- Begegnung Stufe 2 mit Kirk, Knight of Thorns*



ABSCHNITT 2 INVADER HALL

- Lagerfeuerfeld
- Begegnung Stufe 2
- Begegnung Stufe 2 mit Oliver the Collector
- Begegnung Stufe 2 mit Xanthous King Jeremiah
- Begegnung Stufe 3 mit Maneater Mildred
- Begegnung Stufe 3 mit Fencer Sharron

ABSCHNITT 3 INVADER SPIRE

- Lagerfeuerfeld
- Begegnung Stufe 2 mit Armorer Dennis
- Begegnung Stufe 2 mit Paladin Leeroy
- Begegnung Stufe 3 mit Marvelous Chester
- Begegnung Stufe 3 mit Invader Brylex
- Begegnung Stufe 3 mit Longfinger Kirk



**Nach dem Abschluss von Abschnitt 1 erweitern Spieler den Schatzstapel, indem sie die transponierten und legendären Schatzkarten wie beschrieben hinzufügen. Dann wird der Spielbereich gemäß "Einrichtung nach dem Mini-Boss" auf S. 9 des Dark Souls™: The Board Game Regelbuchs zurückgesetzt, um eine zusätzliche Erkundung bis zur Hauptbossbegegnung durchzuführen.*





Dark Souls™ Serie von: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Game Concept: Mat Hart und Rich Loxam

Game Design: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson und Jamie Perkins

Development Leads: David Carl und Alex Hall

Graphic Design & Layout: Tom Hutchings

Lead Writer: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Sculpting: James Cain, Laslo Forgach, Michael Jenkins, Dave Kidd, Tom Lishman, NL, Kieran Russell, Sean Sutter

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 unsere Kickstarter-Unterstützer und Patrons

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