



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

THE LAST GIANT



THE LAST GIANT



Er ist der Letzte seiner Art und wurde von den Schwertern der Gefallenen, die ihm in sein steinernes Fleisch gerammt wurden, brutal verstümmelt. Eingesperrt unter einem Wald voller Leichen seiner Brüder wartet er auf seinen letzten Atemzug – doch seine willensstarke Seele verwehrt ihm die letzte Ruhe. Doch man sollte diese bemitleidenswerte Kreatur weder für schwach oder einen leichten Gegner halten, denn das ist sie keineswegs.

Einst, als sein Volk noch plündernd durch das Land zog, war der Last Giant dessen König und der Größte seiner Art. Der Last Giant ist kein Barbar, sondern ein mächtiger Geist, der ein ganzes Königreich für Generationen in Schutt und Asche legte, weil die Menschen ihn beleidigt hatten. Er wurde zwar schließlich von einem unbekanntem Helden aus alter Zeit bezwungen, doch aufgrund seiner gewaltigen Stärke konnte er lediglich unter der Festung, in der er fiel, eingesperrt werden.

Du solltest ihm aufgrund seines eisernen Willens und seiner Macht mit wachsamem Respekt begegnen. Denn beides besitzt er noch, und er wird alle bestrafen, die die Welt ein für alle Mal von seinesgleichen befreien wollen.

EINFÜHRUNG

Die *The Last Giant* Expansion ist eine Erweiterung für das Spiel *Dark Souls™: The Board Game*. *The Last Giant* 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 *The Last Giant* 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 *The Last Giant* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x Last Giant-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Last Giant
- 1x Informationskarte: Last Giant
- 16x Verhaltenskarten: Last Giant
- 2x Schatzkarten: Last Giant
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett

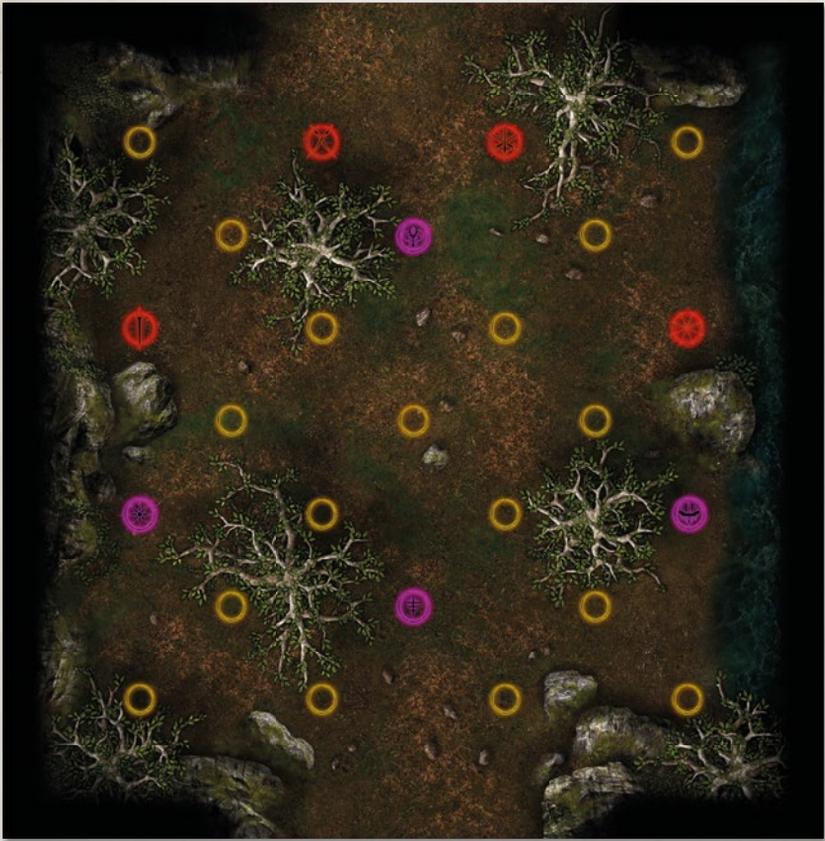


Um dieses Regelbuch in deiner Sprache herunterzuladen, gehe bitte auf: steamforged.com/darksouls-expansions-rules



The Last Giant





Megaboss-Spielbrett



The Last Giant-Informationskarte
und -Verhaltenskarte



Gesundheitsdrehscheibe

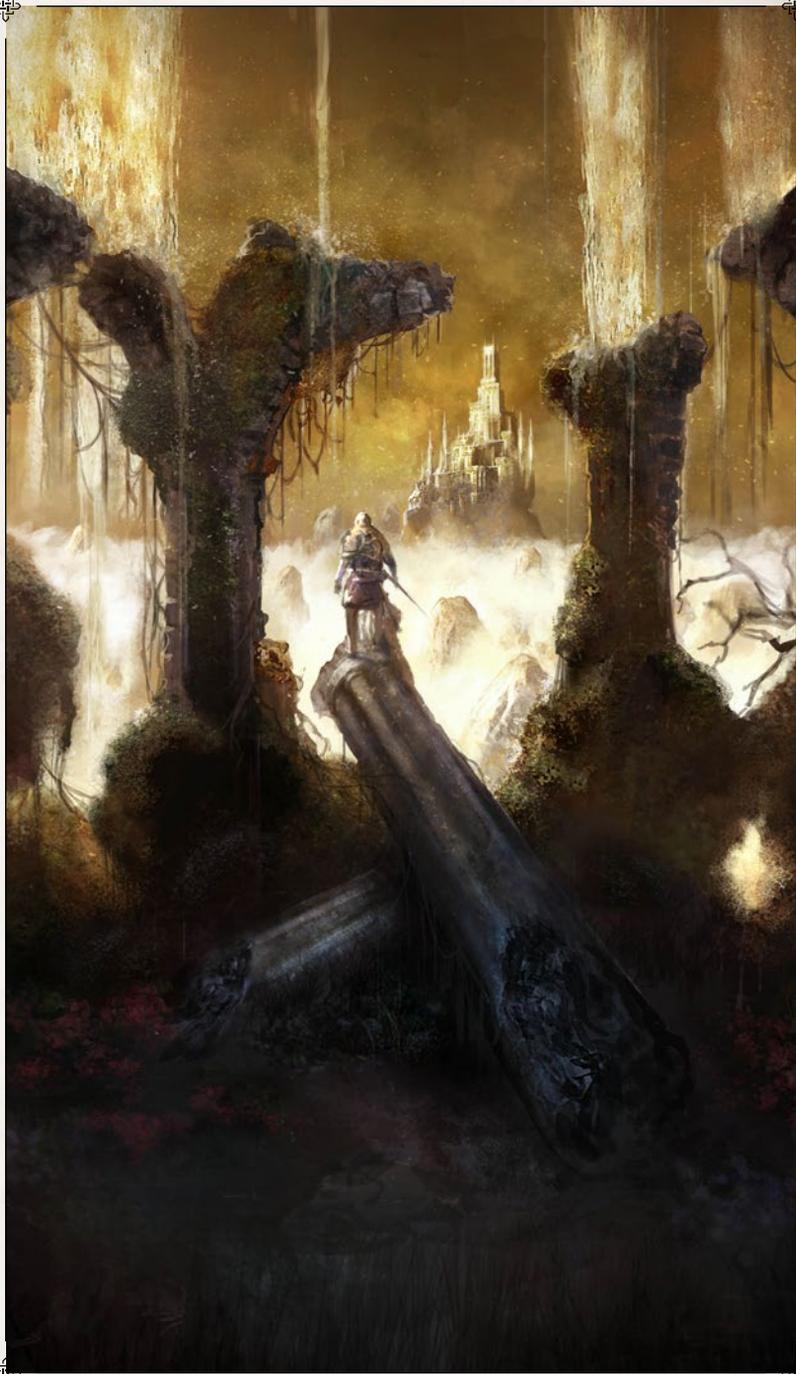


Schatzkarten



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, werden die Schatzkarten 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: Forest of Fallen Giants

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 am 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. Verschärfungspunkte
5. Block- und Widerstandswerte
6. Besondere Fähigkeit
7. Anfängliche Gesundheit
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 LAST GIANT

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 Last Giant auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss.

Dann musst du den Verhaltensstapel des Last Giant wie folgt aufbauen:

1. Trenne die fünf Standardverhaltenskarten, die fünf Waffen-Verhaltenskarten, die fünf Verschärfungskarten und die Slam-Karte voneinander.
2. Ziehe drei zufällige Verhaltenskarten und drei zufällige Waffen-Verhaltenskarten mische sie. (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhält der Last Giant sich bei jeder Begegnung anders.)

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

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Fällt Gesundheit des Last Giant auf den Verschärfungspunkt oder darunter, erfolgt eine Verschärfung des Last Giant. Füge die Slam-Verhaltenskarte dem Verhaltensdeck hinzu, entferne alle drei Waffen-Verhaltenskarten, füge drei zufällige Verschärfungskarten hinzu und mische das neue Verhaltensdeck. Jetzt reißt der Last Giant sich den linken Arm aus, um ihn als gewaltige Keule zu benutzen und die Reichweite seiner Armangriffe gefährlich zu steigern. Beachte, dass Spieler nun das Angriffsmuster des Last Giant erneut erlernen und mit einer zusätzlichen Verschärfungskarte rechnen müssen.



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.

AUSHOLEN

Der Last Giant verfügt über mehrere zwar langsame, aber dafür sehr starke Angriffe. Ein Charakter kann die Schwerfälligkeit dieser Angriffe ausnutzen, indem er sich an eine bessere Position bewegt.



Das **Ausholen**-Symbol verschafft den Charakteren Gelegenheit zur Umpositionierung. Wenn das Verhaltenssymbol ausgeführt wird, kann jeder Charakter 1 Ausdauer ausgeben, um sich einen Knoten weit zu bewegen. Diese Bewegung wird regeltechnisch als Sprint betrachtet. (Da ein Charakter beispielsweise nicht sprinten kann, wenn er Smough's Armour trägt, kann er sich auch bei Ausführung des Ausholen-Symbols nicht umpositionieren.)

KAMPAGNENSPIEL

— FOOTSTEPS OF GIANTS —

Dark Souls™: The Board Game

Im Folgenden sind eine erweiterte Kampagne mit *Last Giant* sowie Inhalte aus der Erweiterung *Darkroot* beschrieben, die über eine Reihe von fünf Spielsitzungen gespielt werden können. Die Begegnungen sollten aus einem gemeinsamen Stapel mit den Begegnungen des Hauptspiels und der Erweiterung *Darkroot* gezogen werden.

Die Kampagne *Footsteps of Giants* läuft zwar auf einen Endkampf gegen den *Last Giant* hinaus, aber um diesen zu

erreichen, muss die Gruppe zahllose andere mächtige Gegner bezwingen. Wenn die Spieler eine Begegnung der Stufe 2 oder 3 ziehen, wird diese Begegnung abgelegt und solange erneut gezogen, bis sie einen der folgenden Gegner enthält:

- Large Hollow Soldier
- Sentinel
- Mushroom Parent
- Stone Knight
- Stone Guardian

ABSCHNITT 1: ECHOES OF GIANTS

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Winged Knight (Miniboss)



ABSCHNITT 2: HALL OF REMEMBRANCE

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

* Nach dem Abschluss von Abschnitt 2 erweitern Spieler den Schatzkartenstapel, indem sie die verbesserten und legendären Schatzkarten wie in „Aufbau nach dem Miniboss“ auf S. 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game* beschrieben hinzufügen.



ABSCHNITT 3: TWISTED WOOD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Great Grey Wolf Sif (Hauptboss)



ABSCHNITT 4: GROVE OF GIANTS

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4: Forest of Fallen Giants*
- Artorias (Hauptboss)

**Diese benannte Begegnung der Stufe 4 findet auf diesem Feld statt. Wenn die Gruppe am Lagerfeuer rastet, wird die Begegnung der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1–3 nicht zurückgesetzt.*

ABSCHNITT 5: THE GIANT'S REST

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4: The Petrified Fallen*
- The Last Giant (Megaboss)



**Diese benannte Begegnung der Stufe 4 findet auf diesem Feld statt. Wenn die Gruppe am Lagerfeuer rastet, wird die Begegnung der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1–3 nicht zurückgesetzt.*





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 und Abigail Thornton

Texturgrafiker: Timothy K. Toolen

Leitender Autor: Sherwin Matthews

Redaktion: Darla Kennerud

Figuren: Russ Charles

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Philip Andrews, Mike Appleton, Michael Archer, Edward Ball, Ash Beria, 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.

