



DARK SOULS™
THE BOARD GAME

VORDT OF THE BOREAL VALLEY



VORDT OF THE BOREAL VALLEY



Vordt ist der finstere Wachhund des Boreal Valley und hütet die Tore, die vom Undead Settlement zum Castle of Lothric führen. Er wird bei seiner unheiligen Pflicht allein von den wiederbelebten Toten unterstützt, ausgehöhlten Soldaten und Rittern von Lothric, die ihr Leben an diesem stillen und verwüsteten Ort schon vor langer Zeit verloren haben. Vordt, der in eisigen Nebel gehüllt endlos die Reihen der Toten durchwandert, hat fast seine gesamte Menschlichkeit verloren.

Vordt war einst ein Ritter im Dienste des korrupten Pontiff Sulyvahn und wurde durch Pontiff's Left Eye in den Wahnsinn getrieben, das er einst erhielt. Wenn man in die schwarzen Tiefen dieses verhexten Steins blickt, wird man vom endlosen Leid der Kämpfe gefangen genommen, an deren Ende nur der Tod wartet. Keiner, der es wagte, in ihn zu blicken, hat dies überlebt – auch Vordt nicht.

Vordt of the Boreal Valley ist nur noch eine wilde, verstandlose Bestie, deren Geist vor langer Zeit von den endlosen Visionen von Blutvergießen und Gemetzel in den Wahnsinn getrieben wurde. Er ist nie weit vom dahinschwebenden ätherischen Dancer entfernt, da ihr geteiltes Leid die einzige Erinnerung an ihr ehemaliges Leben ist.

EINFÜHRUNG

Vordt of the Boreal Valley ist eine Erweiterung für das Spiel Dark Souls™: The Board Game. Vordt of the Boreal Valley 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 *Vordt of the Boreal Valley* 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: steamforged.com/darksouls-expansions-rules

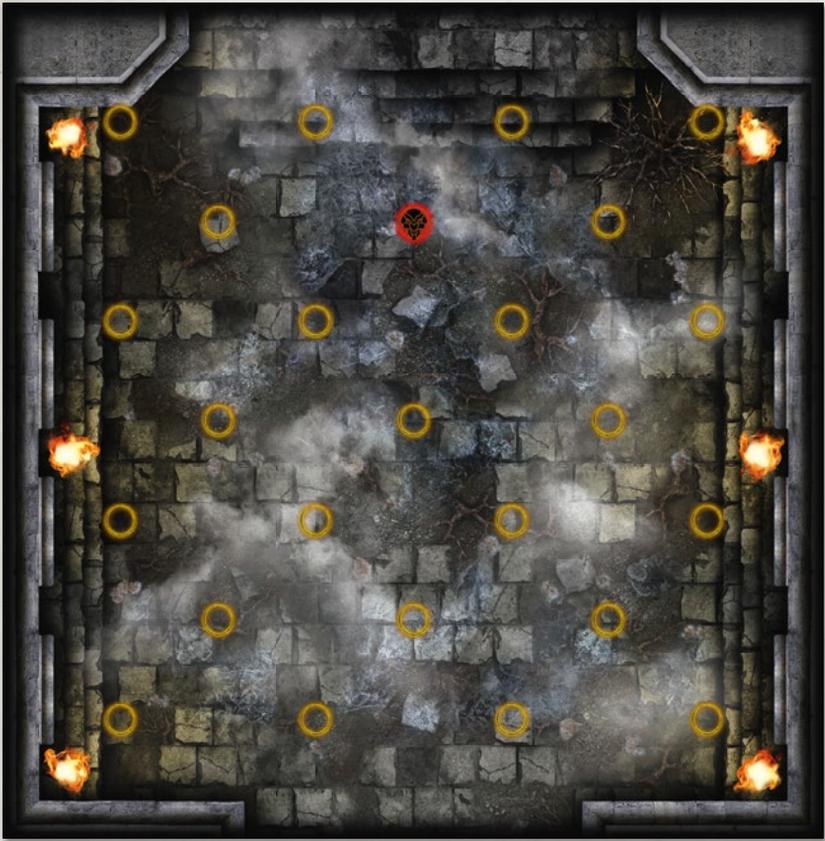
Die Erweiterung *Vordt of the Boreal Valley* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x „Vordt of the Boreal Valley“-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Vordt of the Boreal Valley
- 1x Informationskarte: Vordt of the Boreal Valley
- 6x Standardbewegungsverhaltenskarten: Vordt of the Boreal Valley
- 2x Verschärfungsbewegungsverhaltenskarten: Vordt of the Boreal Valley
- 6x Standardangriffsverhaltenskarten: Vordt of the Boreal Valley
- 2x Verschärfungsangriffs-Verhaltenskarten: Vordt of the Boreal Valley
- 1x Frostbreath-Verhaltenskarte: Vordt of the Boreal Valley
- 2x Schatzkarten: Vordt of the Boreal Valley
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett



Vordt of the Boreal Valley





Megaboss-Spielbrett



Informationskarte



Schatzkarte



Gesundheitsdrehscheibe



Bewegungskarte



Angriffskarte

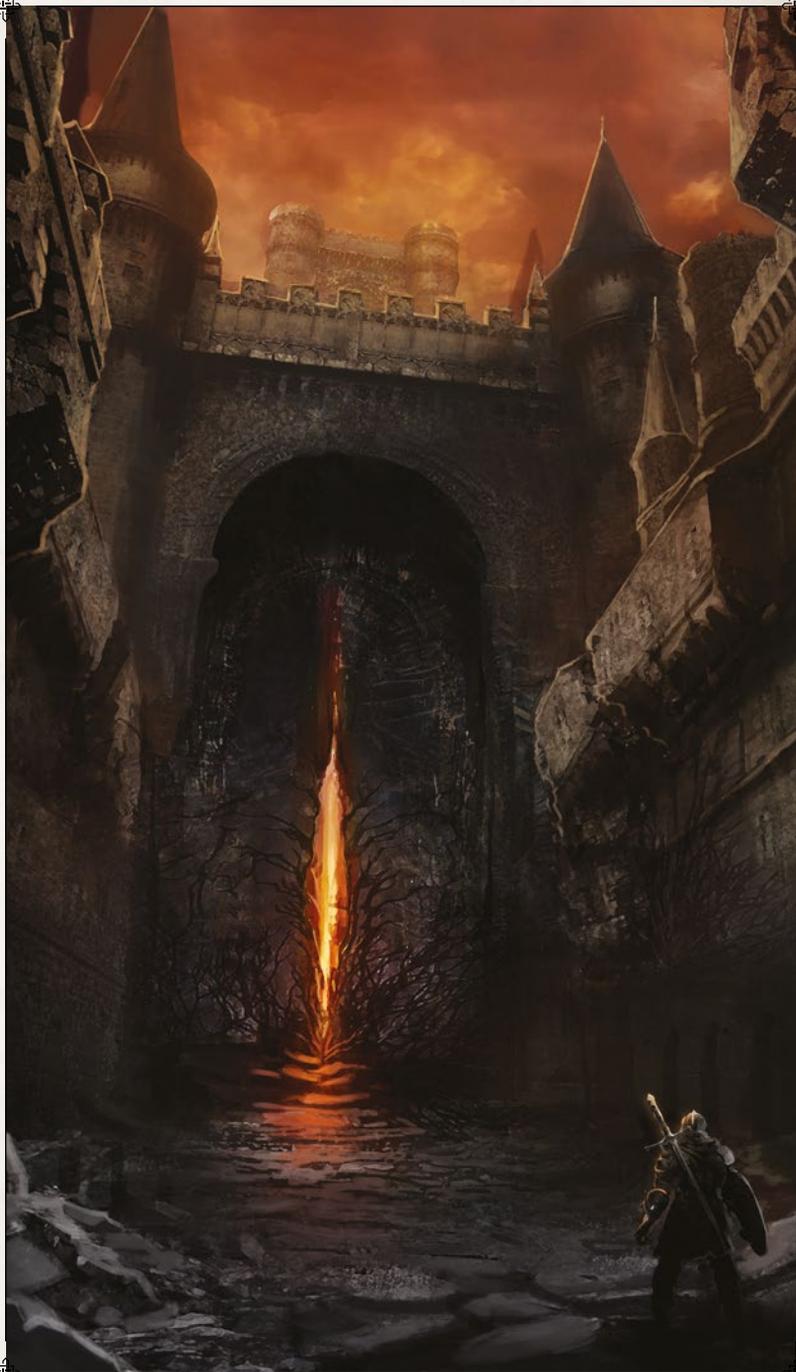


Frostbreath-Karte



Stufe-4-Begegnungskarte





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:

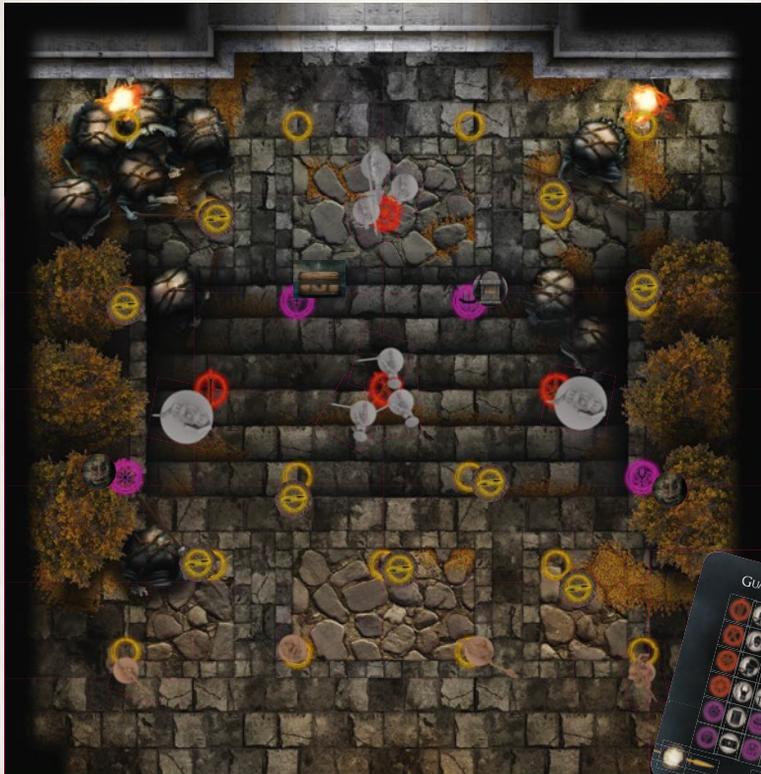
1. Name
2. Gegner-Startpunkt
3. Gelände-Startpunkt
4. Fallensymbole
5. Schwierigkeitsgrad
6. Erforderliche Sets
7. Set-Symbol

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: Guarded Path

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. Anfängliche Gesundheit
5. Verschärfungspunkt
6. Block- und Widerstandswerte
7. Besondere Fähigkeit
8. Megabossymbol & 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 Megabossymbol  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.



START DER MEGABOSS-BEGEGNUNG MIT VORDT OF THE BOREAL VALLEY

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 Vordt of the Boreal Valley auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss.

Dann musst du den Verhaltensstapel des Vordt of the Boreal Valley wie folgt aufbauen:

1. Trenne die sechs Standardbewegungsverhaltenskarten , die sechs Standardangriffsverhaltenskarten , die zwei Verschärfungsbewegungsverhaltenskarten , die zwei Verschärfungsangriffs-Verhaltenskarten  und die Frostbreath-Verhaltenskarte .
2. Ziehe zufällig vier Bewegungsverhaltenskarten und mische sie, um den Bewegungsverhaltensstapel von Vordt zu erstellen. Dann ziehe zufällig drei Angriffsverhaltenskarten und mische sie, um den Angriffsverhaltensstapel von Vordt zu erstellen. Diese Stapel müssen voneinander getrennt bleiben! (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhält Vordt of the Boreal Valley sich bei jeder Begegnung anders.)

3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällig gezogene Karte von einem dieser Stapel auf.
4. Mische den aus vier Karten bestehenden Bewegungsstapel von Vordt und platziere ihn verdeckt in greifbarer Nähe. Mische den aus drei Karten bestehenden Angriffsverhaltensstapel und platziere ihn verdeckt rechts neben dem Bewegungsverhaltensstapel.

Sind die Verhaltensstapel von Vordt fertig, nimm die Frostbreath-Verhaltenskarte und lege sie verdeckt links neben den Bewegungsverhaltensstapel.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Im Gegensatz zu anderen Bossen wird Vordt zweimal verschärft: wenn seine Gesundheit auf 28 oder darunter sinkt und wenn seine Gesundheit auf 14 oder darunter sinkt. Sinkt Vordts Gesundheit auf ihren ersten Verschärfungspunkt oder darunter, wird Vordt verschärft. Nimm eine zufällige Verschärfungsangriffs-Verhaltenskarte und mische sie in den Angriffsverhaltensstapel. Der Bewegungsverhaltensstapel wird dieses Mal nicht gemischt. Sinkt Vordts Gesundheit auf ihren zweiten Verschärfungspunkt oder darunter, wird Vordt erneut verschärft.

Nimm eine zufällige Verschärfungsbewegungs-Verhaltenskarte und mische sie in den Bewegungsverhaltensstapel. Der Angriffsverhaltensstapel wird dieses Mal nicht gemischt. Beachte, dass Spieler bei jeder Verschärfung das Angriffsmuster bzw. Bewegungsmuster von Vordt erneut erlernen und mit einer neuen Verschärfungskarte rechnen müssen.



Standard- und Verschärfungsbewegungskarten



Standard- und Verschärfungsangriffskarten



Frostbreath-Karte

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.

BEWEGUNGS- UND ANGRIFFSVERHALTENSSTAPEL

Im Gegensatz zu anderen Bossen verwendet Vordt zwei Stapel, um während seiner Aktivierung sein Verhalten zu bestimmen: einen Bewegungsverhaltensstapel  und einen Angriffsverhaltensstapel .

Wird Vordt aktiviert, ziehe die oberste Karte vom Bewegungsverhaltensstapel, lege sie aufgedeckt auf den Bewegungskartenabwurfstapel und führe das beschriebene Verhalten aus. Ziehe nach der Bewegung die oberste Karte vom Angriffsverhaltensstapel, lege sie aufgedeckt auf den Angriffskartenabwurfstapel und führe das beschriebene Verhalten aus.

FROSTBREATH

Bei der ersten Aktivierung Vordts, nachdem seine Gesundheit auf 28 gesunken ist, decke zu Beginn seiner Aktivierung (vor Ausführung des Bewegungsverhaltens) seine Frostbreath-Verhaltenskarte auf. Führe das Frostbreath-Verhalten aus und setze die Aktivierung dann ganz normal fort. Am Ende seiner Aktivierung wird die Frostbreath-Verhaltenskarte umgedreht.



Bei der ersten Aktivierung Vordts, nachdem seine Gesundheit auf 14 gesunken ist, decke zu Beginn seiner Aktivierung (vor Ausführung des Bewegungsverhaltens) seine Frostbreath-Verhaltenskarte auf. Führe das Frostbreath-Verhalten aus und setze die Aktivierung dann ganz normal fort. Am Ende seiner Aktivierung wird die Frostbreath-Verhaltenskarte umgedreht.

KAMPAGNENSZENARIO

— TREASURES OF THE ICE CAVE —

Dark Souls™: The Board Game

Im Folgenden sind eine erweiterte Kampagne mit dem Vordt of the Boreal Valley sowie Inhalte aus der Erweiterung *Invaders* beschrieben, die über eine Reihe von fünf Spielsitzungen gespielt werden können. Die Begegnungen sollten aus einem gemeinsamen Stapel mit den Begegnungen des Hauptspiels und (für Begegnungen der Stufe 4) der Erweiterung *Vordt of the Boreal Valley* gezogen werden.

Wenn die Gruppe Abschnitt 4 erreicht, wird das doppelseitige Megaboss-Spielbrett mit der Seite mit den Gegner-     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, wird die Begegnung der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1–3 nicht zurückgesetzt.



ABSCHNITT 1: GLACIAL ENTRANCE

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2 mit Melinda the Butcher und Oliver the Collector*

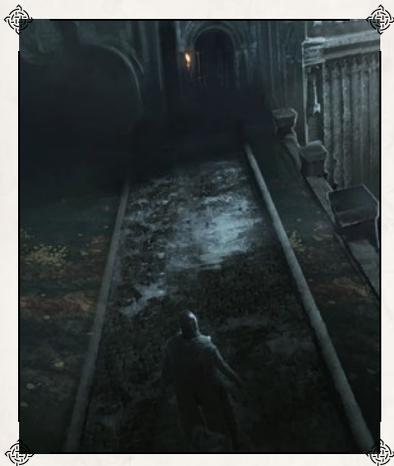
** Platziere die genannten Invader in einer zufällig gezogenen Begegnung der Stufe 2. Beide Invader müssen besiegt werden, um ihre Schätze zu bekommen. Stirbt die Gruppe während dieser Begegnung, erscheinen beide Invader erneut. Nach erfolgreichem Abschluss der Begegnung fährt die Gruppe mit Abschnitt 2 fort.*



ABSCHNITT 2: ARCTIC PASS

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Boreal Outrider Knight (Miniboss)*

** Nach dem Abschluss von Abschnitt 2 erweitern Spieler den Schatzkartensapel, 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: FROZEN CORRIDOR

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4: Guarded Path mit Marvelous Chester und Paladin Leeroy*

** Platziere die genannten Invader in dieser besonderen Begegnung der Stufe 4. Beide Invader müssen besiegt werden, um ihre Schätze zu bekommen. Stirbt die Gruppe während dieser Begegnung, erscheinen alle Invader erneut. Nach erfolgreichem Abschluss der Begegnung führt die Gruppe mit Abschnitt 4 fort.*

ABSCHNITT 4: THE BOREAL SANCTUARY

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4:
The Dog's Domain*
- Vordt of the Boreal Valley (Megaboss)

** Diese benannte Begegnung der Stufe 4 findet auf diesem Feld statt.*





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: Timothy K. Toolen

Leitender Autor: Sherwin Matthews

Redaktion: Darla Kennerud

Figuren: Tom Lishman

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.

