Dominik Pansi

Elden Ring THe Board game

Rise of the Nightlord

Inhaltsverzeichnis

[1. Endbosse pro Tag 2](#_Toc203412308)

[1.1. Gegner eines Endbosses 2](#_Toc203412309)

[1.2. Belohnungen eines Endbosses 2](#_Toc203412310)

[2. Nightlord 3](#_Toc203412311)

[3. Progression 3](#_Toc203412312)

[4. Gamemodes 5](#_Toc203412313)

[4.1. Limveld Mode 5](#_Toc203412314)

[4.2. Exploration Mode 5](#_Toc203412315)

# Endbosse pro Tag

Am Ende jedes Tages erscheint der Kreis, welcher die Spielfläche immer weiter und weiter verkleinert (je nach unten genanntem Spielmodus‘). Der Kreis verkleinert so weit, bis nur noch 1 Tile übrig ist. Danach startet ein Gauntlet Scenario eines zufälligen Bosses aus entweder Dark Souls oder Elden Ring.

Hierzu wird im Vorfeld ein Kartenstapel aus allen verfügbaren Bossen erstellt. Diese Bosse können individuell ausgewählt werden, je nachdem welche Erweiterungen von Dark Souls und Elden Ring man zum Spiel hinzufügen möchte. Man mischt einfach alle gewünschten Bosse aus allen Erweiterungen in einen gemeinsamen Kartenstapel und mischt diesen einmal zu Beginn gut durch.

(ToDo) Für jeden einzelnen Boss muss eine „Bossübersicht“-Karte erstellt werden. Diese zeigt die HP, und Schadensmultiplikatoren an, je nachdem ob dieser Boss am Ende von Tag 1 oder Tag 2 gezogen wurde. Des Weiteren zeigt die Bosskarte an, welche Gegner der jeweilige Boss zur Verfügung hat.

## Gegner eines Endbosses

Jeder Bossfight am Ende jedes einzelnen Tages startet ein Gauntlet Scenario. Das heißt dass in „Wave 1“ eine Gruppe an Gegnern erscheint, die es zu besiegen gilt. In „Wave 2“ erscheint anschließend der eigentliche Boss.

Welche Gegner in „Wave 1“ erscheinen hängt vom im Vorfeld zufällig gezogenen Boss ab. Jede oben beschriebene Bosskarte besitzt die Information, welche Gegner auf welchen Positionen erscheinen.

## Belohnungen eines Endbosses

Wird ein Boss am Ende eines Tages besiegt, bekommen die Spieler als Gruppe gemeinsam eine Belohnung. Diese Belohnung beinhaltet mehrere verschiedene Items aus verschiedenen Kategorien. Hier können beispielweise Waffen, Combat Karten, Traits, Level-Ups oder anderweitige Belohnungen enthalten sein. Wie viele von diesen Belohnungen pro Boss am Ende eines Tages zur Verfügung stehen hängt von der Anzahl der Spieler ab. Es stehen immer (Anzahl der Spieler + 2) Belohnungen zur Verfügung aus denen sich die Spieler jeweils eine Belohnung aussuchen dürfen. Jede Belohnung gibt es nur EIN Mal. Die Spieler müssen somit untereinander kommunizieren, wer welche Belohnung erhalten soll.

# Nightlord

(Placeholder)  
Da es keinen expliziten Nightlord als Boss bzw. Miniature in Dark Souls The Board Game oder Elden Ring The Board Game gibt, muss als Nightlord eine Alternative her.

Der Nightlord an sich ist eine Art „Bossrush“ Mode, in der die Spieler hintereinander – ohne zwischen den Kämpfen an einem Site of Grace rasten können – mehrere Endbosse besiegen müssen.

# Progression

Zu Beginn einer Spielsession starten alle Spieler mit minimaler Ausrüstung. Welche Ausrüstung die Spieler zum Start zur Verfügung haben hängt von dessen gewählter Klasse ab.

**Astrologer**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1 2 3 4  
HP 1 2 3 5  
FP 1 3 6 9  
Handsize 2 3 3 4

**Prophet**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Keine Ahnung  
Level 1 2 3 4  
HP 1 2 3 4  
FP 1 4 7 10  
Handsize 2 3 3 4

**Samurai**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Keine Ahnung  
Level 1 2 3 4  
HP 1 3 5 8  
FP 1 2 3 4  
Handsize 2 3 3 4

**Vagabond**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Keine Ahnung  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

**Hero**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

**Bandit**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

**Confessor**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

**Prisoner**

Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

**Warrior**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

**Wretch**  
Rüstung Keine Ahnung  
Waffe Astrologers Staff  
Level 1  
HP 1  
FP 1  
Handsize 2

# Gamemodes

## Limveld Mode

* (Idee) Exploration Map anpassen, dass alle Tiles random bereits aufgedeckt sind. Alle X Runden wird der Kreis kleiner bis nur noch 1 Tile übrig ist. Danach startet ein Boss Encounter. Dann das gleiche in Tag 2. Und dann ein Endboss als Tag 3.

## Exploration Mode

* (Alternative Idee) Man startet ganz normal auf einem Tile mit Bonfire. Dann hat man exakt 5 Runden Zeit um so viel zu erkunden wie möglich. Danach wird ausgewürfelt, wo der finale Boss erscheinen wird. Von diesem Tile ausgehend werden nach und nach die am weitesten entfernten Tiles entfernt. Am Ende bleibt 1 Tile übrig und ein Boss beginnt. An Tag 2 startet man von dem zuletzt übrig gebliebenen Tile und hat wieder 5 Runden Zeit bis der Kreis erscheint. Erneut gleiches Prozedere. Tag 3 ist ein Endbosskampf.