



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

ASYLUM DEMON

ASYLUM DEMON

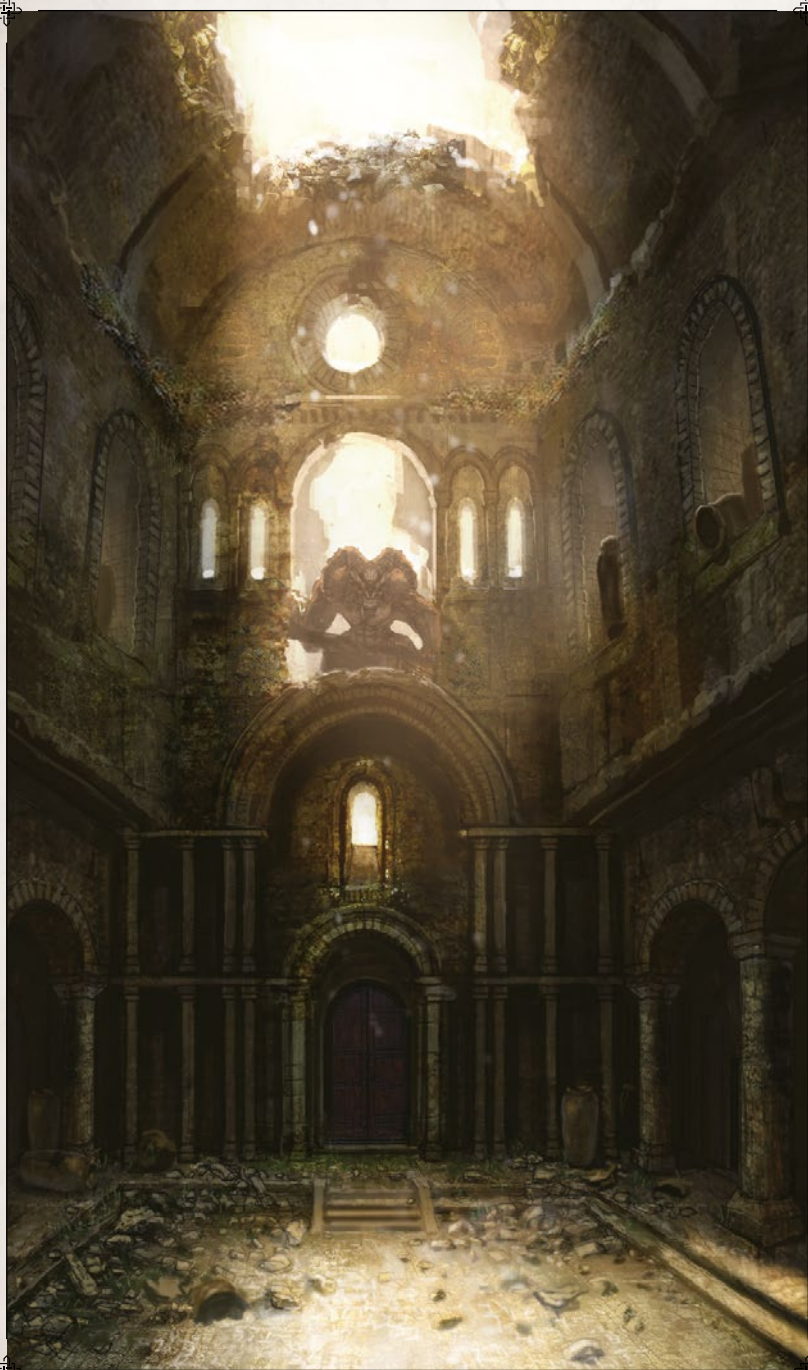
Nicht über alle Dämonen gibt es Geschichten und manche Namen sind unbekannt. Die Gelehrten der Menschheit kennen jene verdammten und verabscheuungswürdigen Kreaturen der hasserfüllten Finsternis nicht, die die Gesellschaft gleichgesinnter Geister der von Sterblichen vorziehen.

Diese Kreatur ist ein solcher Dämon, der sich unter den stimmenlosen Soldaten und Bauern der Ausgehöhlten wohlfühlt. Das Undead Asylum, in dem er lebt, ist ein einsamer, stiller, unwirtlicher und todgeweihter Ort. Dieser Dämon gehört zwar zu den niederen seiner Art, kann aber trotzdem in todbringende Wut verfallen und ist äußerst boshaft. Er schwingt einen gewaltigen Hammer, der aus Steinerzholz besteht und so schwer ist, dass es unnatürlicher Stärke bedarf, um ihn zu führen. Dieser Hammer gehört zwar keinesfalls zu den mächtigsten oder hochmagischsten Waffen, kann aber trotzdem Knochen nach Belieben zermalmen.



Nimm dich vor diesem Gegner in acht. Wer gegen stärkere, listigere und wendigere Gegner antritt, sollte wissen, dass Hochmut vor dem Fall kommt. Ein solcher Tod ist ebenso unwürdig wie jeder andere und dein Leichnam nur einer unter vielen, der das Asylum an der Seite der Ausgehöhlten durchstreift.

EINFÜHRUNG

Asylum Demon ist eine Erweiterung für Dark Souls™: The Board Game. Der Asylum Demon findet normalerweise Einsatz als Megaboss: der Stray Demon, ein mächtiger Gegner, gegen den die Spieler nach zahlreichen Kämpfen, darunter auch gegen einen Mini- und einen Hauptboss, antreten können. Alternativ können die Spieler sich auch dafür entscheiden, gegen den Asylum Demon in der Gestalt anzutreten, die er im ersten Bosskampf der Dark Souls™ -Serie angenommen hat, dem Asylum-Demon-Miniboss.



INHALT

Die Erweiterung *Asylum Demon* 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 *Asylum Demon* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x Asylum-Demon-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: *Asylum Demon*
- 1x Informationskarte: *Asylum Demon*
- 9x Miniboss-Verhaltenskarten: *Asylum Demon*
- 2x Schatzkarten: *Asylum Demon*
- 1x Informationskarte: *Stray Demon*
- 13x Megaboss-Verhaltenskarten: *Stray Demon*
- 2x Schatzkarten: *Stray Demon*
- 4x Säulenmarker
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett





Megaboss-Spielbrett



Asylum-Demon-Informationskarte
und -Verhaltenskarte



Säulenmarker



Gesundheitsdrehscheibe



Stray-Demon-Informationskarte
und -Verhaltenskarte



Schatzkarte



Stufe-4-Begegnungskarte



ASYLUM-DEMON- MINIBOSS

AUSWAHL DES ASYLUM DEMON


Die Spieler können den Asylum Demon unter „3. Bossauswahl“ des Spielaufbaus (siehe „Aufbau“ auf S. 8 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*) als Miniboss auswählen. Der Asylum Demon wird wie jeder andere Miniboss eingesetzt, abgesehen davon, dass diese



Bossbegegnung nicht auf dem Miniboss-Spielfeld, sondern auf dem Megaboss-Spielbrett stattfindet, und die besondere Fähigkeit des Asylum Demon einer zusätzlichen Erklärung bedarf, die im Folgenden ausgeführt wird.

ANGEPASSTE SPIELELEMENTE

Jede Megaboss-Erweiterung enthält angepasste Spielelemente, die die Spieler von *Dark Souls™: The Board Game* vor einzigartigen Herausforderungen stellen und ihnen besondere Gelegenheiten bieten.

SÄULENZERTRÜMMERER

Bei den Begegnungen mit dem Asylum-Demon-Miniboss und dem Stry-Demon-Megaboss kommen Säulen-Geländemerkmale zum Einsatz. Platziere beim Aufbau der Begegnung jeweils einen Säulenmarker auf den vier Säulenknoten  des Megaboss-Spielbretts. Säulen sind unpassierbar.

Wenn der Asylum Demon oder der Stray Demon einen physischen Angriff  mit einem Flächensymbol  ausführen, muss überprüft werden, ob sich innerhalb des betroffenen Gebiets Säulenmarker befinden. Ist dies der Fall, erleiden alle Charaktere innerhalb eines Knotens des Säulenmarkers sofort 1 Schadenspunkt und den Zustand „Taumeln“. Danach wird der Säulenmarker vom Megaboss-

Spielbrett entfernt. Der Flächenangriff (inklusive jeglicher Stöße und Ausweichmanöver) wird nach der Zerstörung der Säule ausgeführt. Je nach Position der Figur kann ein Dämon auch mehrere Säulen gleichzeitig zerstören und eine Figur kann auch von mehreren einstürzenden Säulen gleichzeitig getroffen werden. Deshalb sollte man bei der Bewegung immer die Säulen im Hinterkopf haben!

Wurde eine Säule zerstört, ist der Säulenmarker für den Rest der Begegnung ein normaler Knoten. Wenn die Gruppe am Lagerfeuer rastet, werden sämtliche zerstörten Säulen wieder auf ihre Säulenmarker auf dem Megaboss-Spielbrett gelegt.

AUSHOLEN

Der Asylum Demon und der Stray Demon verfügen 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.)



STRAY-DEMON- MEGABOSS

AUFBAU NACH DEM HAUPTBOSS

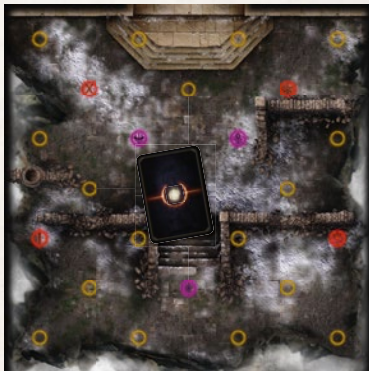
Bevor eine Gruppe sich den Herausforderungen einer Megaboss-Erweiterung stellen kann, müssen die Spieler bestimmte Elemente des Spiels genauso zurücksetzen wie nach dem Miniboss (siehe „Aufbau nach dem Miniboss“ auf Seite 9 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).

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: Vorraum des Dämons

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

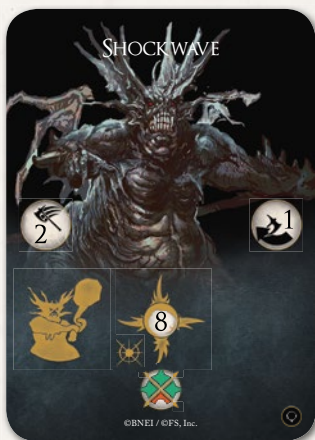
Megaboss-Informationskarten enthalten viele der Informationen, die auch auf den Informationskarten anderer Bosse angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält folgende Informationen:



1. Name
2. Bedrohungsstufe
3. Verhaltensstapelgröße
4. Anfängliche Gesundheit
5. Verschärfungspunkt
6. Block- und Widerstandswerte
7. Besondere Fähigkeit
8. 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 STRAY DEMON

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 Stray Demon auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss. Für den Stray Demon gelten die Standardregeln zur Erstellung eines Verhaltenskartenstapels und er wird wie ein Mini- oder Hauptboss verschärft.

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 „Kampagneregeln“ auf S. 32 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game*).













KAMPAGNENSZENARIO

DÄMONENJAGD

Dark Souls™ 1

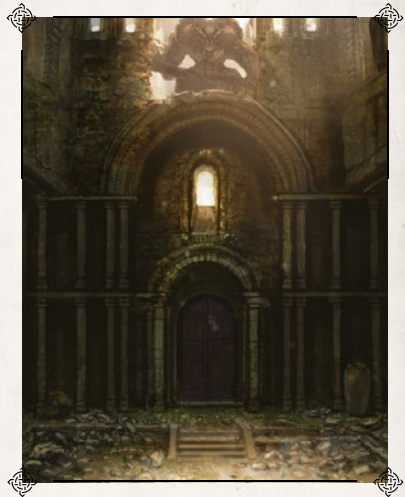
Diese Frage solltest du dir zu Beginn deiner Pilgerreise und deiner ersten wankenden Schritte in Richtung deines Schicksals gut überlegen. Bedenke, dass dieser kalte und vergessene Ort unter grauem Wolkenhimmel ein verlassener Fleck weit abseits der Augen und Reiche der Sterblichen ist. Auf deiner hastigen Flucht hast du dem schwachen Wiederhall der Fußschritte nach dem Fall des Asylum Demon vielleicht keine Beachtung geschenkt, doch sei versichert, dass in den Tiefen der Finsternis noch Brüder deines toten Gegners lauern. Wagst du es zurückzukehren, um einem noch mächtigeren Gegner gegenüberzutreten, dem verirrten Bruder der verfluchten Kreatur, die du bezwungen hast, um zum Auserwählten zu werden?

Die Erweiterung *Asylum Demon* kann der Kampagne „Die erste Reise“ hinzugefügt werden, die sich auf den Seiten 34 und 35 des Regelbuchs von *Dark Souls™: The Board Game* befindet.

Wenn die Gruppe Abschnitt 4 erreicht, 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, wird die Begegnung der Stufe 4 im Gegensatz zu denen der Stufen 1-3 nicht zurückgesetzt.

ABSCHNITT 1: UNDEAD ASYLUM

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Asylum Demon (Miniboss)





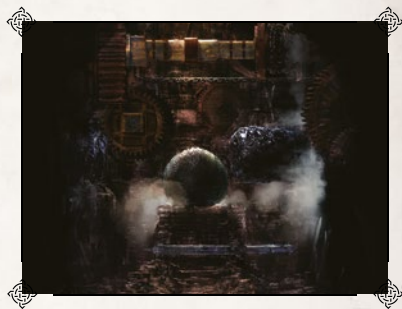
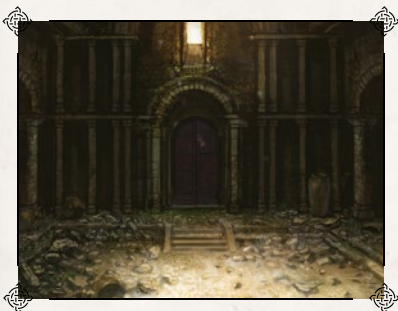
ABSCHNITT 2: UNDEAD BURG

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Gargoyle (Miniboss)*
- Gargoyle (Miniboss)*

** Die Gruppe erhält den Schatz des Gargoyle nur, wenn sie zwei Gargoyles hintereinander besiegt. Wenn die Charaktere von dem zweiten Gargoyle besiegt werden, müssen sie erneut gegen beide Gargoyles kämpfen, sobald sie wieder beim Nebeltor sind.*

ABSCHNITT 3: SEN'S FORTRESS

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 1
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Titanite Demon (Miniboss)

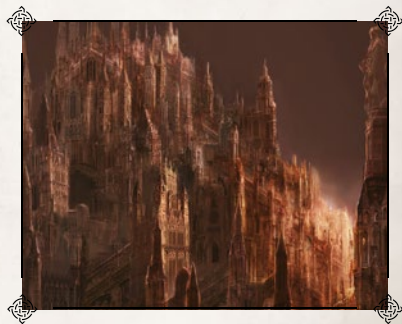


ABSCHNITT 4: NORTHERN UNDEAD ASYLUM

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4
- Stray Demon (Megaboss)

ABSCHNITT 5: ANOR LONDO

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 2
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Ornstein & Smough (Hauptboss)





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.

