



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

ASYLUM DEMON

ASYLUM DEMON

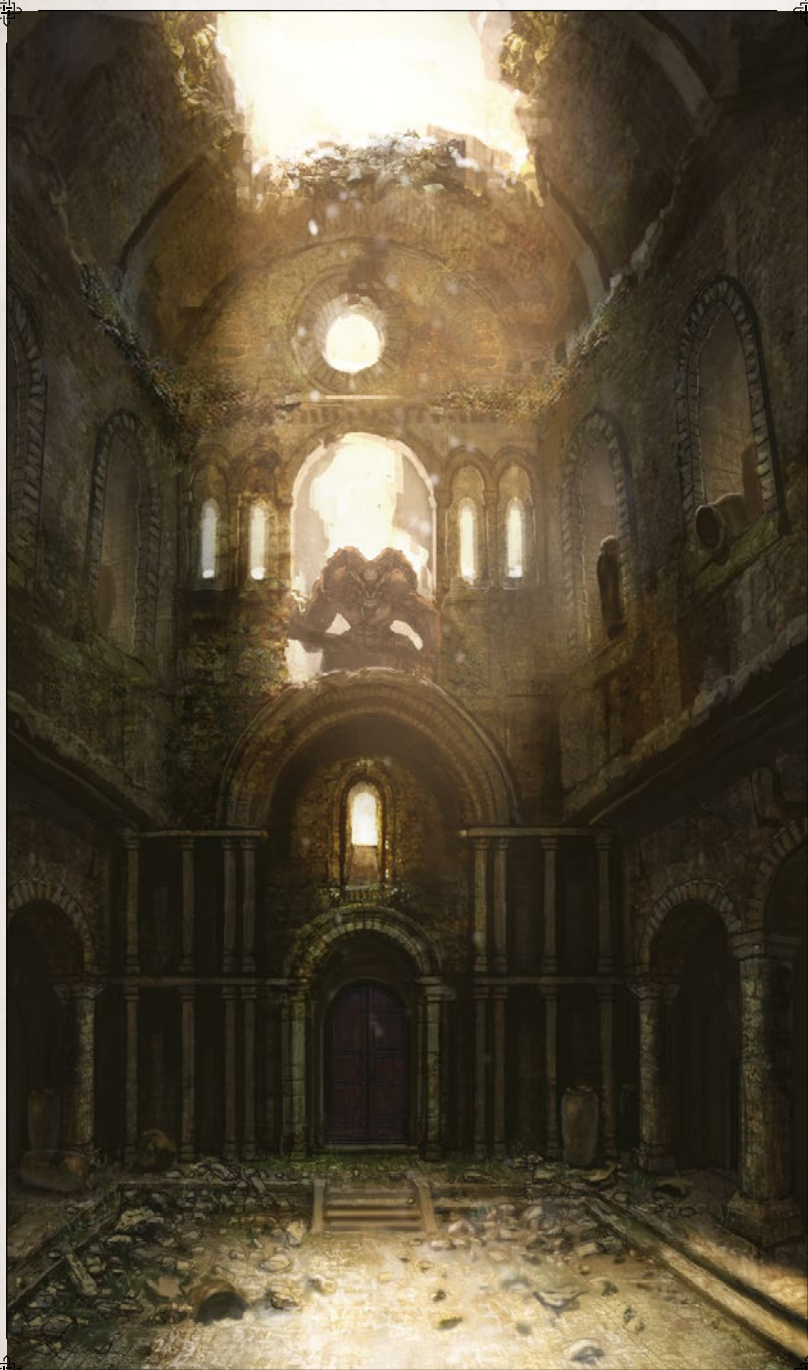
No todos los demonios han visto su historia inmortalizada en los libros, con nombres extraídos de los propios anales del tiempo. Los hay que han logrado pasar desapercibidos para todo cronista, viles criaturas malditas consumidas por la más feroz oscuridad y que prefieren la compañía de otros espíritus a la de los mortales.

Este es uno de ellos, satisfecho con su vida entre mudos huecos, soldados y campesinos por igual. El Refugio de los no muertos en el que mora es un lugar tranquilo y solitario, moribundo y desapacible. Puede que este demonio pertenezca al más bajo escalafón de entre los de su estirpe, pero aun así logra exhibir una furia letal, producto de una mente consumida por virulentos pensamientos. En su mano empuña un ingente martillo, hecho de árboles antiguos petrificados, de un peso tan descomunal que solo aquellos dotados de su insólita fuerza pueden blandirlo. Sin que este destaque en absoluto en cuanto a nivel de fuerza o magia, bien es capaz de reducir cualquier hueso a ceniza si su portador así lo desea.

Ten cuidado con este adversario. Sin duda te enfrentarás a oponentes más fuertes, astutos y ágiles que él; pero, si lo infravaloras, caerás ante él sin remedio. Encontrarás una muerte tan indigna como cualquier otra, y tu cadáver pronto se unirá a la turba que deambula por el Asylum junto a los huecos.

INTRODUCCIÓN

La expansión *Asylum Demon* está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. Por lo general, el *Asylum Demon* se usa como megajefe: el *Stray Demon*, un poderoso enemigo al que los jugadores pueden enfrentarse tras haber superado varias batallas, un minijefe y un jefe principal. Asimismo, los jugadores también pueden verse las caras con él como en la primera lucha contra un jefe de la saga *Dark Souls™*: en la forma del minijefe *Asylum Demon*.



ÍNDICE

La expansión *Asylum Demon* incluye artículos en inglés, francés, alemán, italiano y español. Las cartas marcadas con el icono universal  están diseñadas para poder usarse en todos los idiomas. Las cartas con uno de los iconos de bandera      se usan únicamente en el idioma correspondiente de entre los cinco disponibles. Antes de jugar por primera vez, asegúrate de apartar todas las cartas que tengan iconos de bandera distintos al del idioma que hayas elegido. Debes quedarte únicamente con las cartas universales y aquellas marcadas con la bandera del idioma que prefieras.



Para descargar este manual en tu idioma, ve a:
steamforged.com/darksouls-expansions-rules

La expansión *Asylum Demon* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura del *Asylum Demon*
- 1 rueda de salud del *Asylum Demon*
- 1 carta de datos del *Asylum Demon*
- 9 cartas de acción del minijefe *Asylum Demon*
- 2 cartas de tesoro del *Asylum Demon*
- 1 carta de datos del *Stray Demon*
- 13 cartas de acción del megajefe *Stray Demon*
- 2 cartas de tesoro del *Stray Demon*
- 4 fichas de pilar
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción del Asylum Demon



Fichas de pilar



Rueda de salud



Carta de datos y cartas de acción del Stray Demon



Cartas de tesoro



Cartas de batalla de nivel 4



MINIJEFE ASYLUM DEMON

SELECCIÓN DEL ASYLUM DEMON


Los jugadores pueden seleccionar al Asylum Demon como minijefe al preparar la partida, durante la «3.^a selección de jefe» (consulta «Preparación» en la pág. 8 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). El Asylum Demon se



usa como cualquier otro minijefe, excepto por la particularidad de que la batalla se desarrolla en el tablero de megajefe en lugar de en el de minijefe. Asimismo, su habilidad especial requiere una explicación adicional que detallamos a continuación.

ARTÍCULOS DE JUEGO PERSONALIZADOS

Las expansiones de megajefes incluyen artículos de juego personalizados que añaden retos y oportunidades únicos para los jugadores de *Dark Souls™: The Board Game*.

ROMPEPILARES

Las batallas del minijefe Asylum Demon y del megajefe Stray Demon incluyen obstáculos en forma de pilares. Al preparar la batalla, coloca una ficha de pilar en cada uno de los cuatros nodos de pilar  que hay en el tablero de megajefe. Los pilares bloquean los movimientos.

Cuando el Asylum Demon o el Stray Demon lanzan un ataque físico  con el icono de área , comprueba si hay alguna ficha de pilar dentro del área afectada. Si es así, todos los personajes que se encuentren a un nodo de distancia de la ficha de pilar sufrirán inmediatamente 1 punto de daño y mareo. A continuación, retira la ficha de

pilar del tablero de megajefe. El ataque de área en sí (incluidas las expulsiones o evasiones) se resuelve tras la destrucción del pilar. En función de la posición de las figuras, es posible que el demonio derribe varios pilares simultáneamente o incluso que una figura reciba varios golpes a la vez a causa de ello. ¡Así que ten siempre los pilares en cuenta al moverte!

Con los pilares destruidos, sus nodos se convertirán en nodos básicos durante lo que quede de batalla. Cuando el grupo descansa en la hoguera, devuelve todos los pilares destruidos a sus nodos correspondientes en el tablero de megajefe.



FUGA

El Asylum Demon y el Stray Demon cuentan con varios ataques lentos, pero muy potentes. Los personajes pueden aprovechar esos ataques diferidos para moverse a una posición más ventajosa.












El icono **Fuga** le ofrece a los personajes la opción de cambiar de posición. Al resolver el icono de acción, todos pueden gastar 1 punto de energía para moverse un nodo. A efectos de interacción, este movimiento se rige por las reglas de las carreras. Por ejemplo, un personaje no puede correr si lleva puesta la Smough's Armour, así que tampoco podrá cambiar de posición al resolver un icono de fuga.



MEGAJEFE STRAY DEMON

PREPARACIÓN DESPUÉS DEL JEFE PRINCIPAL

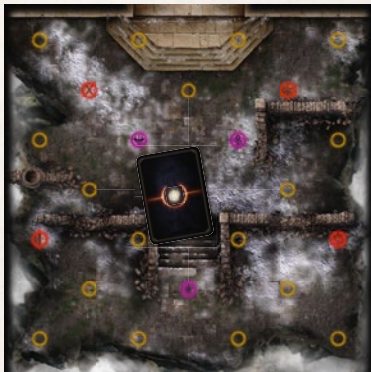
Antes de que un grupo pueda enfrentarse al desafío que supone una expansión de megajefe, los jugadores tendrán que restablecer ciertos elementos del juego tal y como lo hicieron tras el minijefe (consulta «Preparación después del minijefe» en la pág. 9 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

Cuando los personajes derroten al jefe principal, añade sus cartas de tesoro al inventario. A continuación, retira todos los tableros, excepto el de hoguera, y mételos en la caja del juego. En el paso 1 (preparación de tableros), coloca el tablero de megajefe a doble cara de forma que la entrada coincida con una de las puertas del tablero de hoguera. Asegúrate de que la cara visible sea la que tiene los nodos de aparición de enemigos     y los nodos de aparición de obstáculos     (y *no* la del nodo de aparición del megajefe ). Restablece las llamas de la hoguera en el paso 2 de

la forma habitual y, en el paso 4, coge los artículos de juego del megajefe. Completa el paso 4 (cartas de batalla) tal y como se explica a continuación y sáltate los pasos 5-7, ya que no se realiza ningún cambio en los cartones de personaje, el mazo de tesoros ni las fichas después de la batalla contra el jefe principal.

En lugar de cuatro batallas aleatorias de distintos niveles, el grupo librará únicamente una batalla de nivel 4 antes del enfrentamiento con el megajefe. Selecciona al azar una de las cuatro cartas de **batalla de nivel 4** que se entregan con el megajefe y colócala bocabajo en el tablero de megajefe. Ten en cuenta que en algunas batallas de nivel 4 utilizan componentes de las expansiones de *Dark Souls™: The Board Game*. Si te falta alguno de los artículos enumerados en la carta de batalla de nivel 4 descubierta, escoge otra en su lugar al azar.

*La cara de batalla del
tablero de megajefe*



CARTAS DE BATALLA DE NIVEL 4

Las batallas de nivel 4 representan un nuevo tipo de batalla en *Dark Souls™: The Board Game* para las expansiones de los megajefes. Antes de enfrentarte a un megajefe, tienes que superar una batalla de nivel 4. Una vez superada, no podrás volver a librarla, sino que tendrás que preparar la batalla contra el megajefe junto al tablero de hoguera.



Las cartas de batalla brindan toda la información necesaria para preparar una batalla. Cada carta de batalla incluye la siguiente información:

1. Nombre
2. Aparición de enemigos
3. Aparición de obstáculos
4. Iconos de trampa
5. Nivel de dificultad
6. Conjuntos necesarios
7. Símbolo de conjunto

La información de una carta de batalla de nivel 4 es similar a la de las cartas de batalla de los niveles 1-3 (consulta la pág. 17 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). Sin embargo, en estas legendarias batallas hay el doble de nodos de aparición de enemigos y de obstáculos; por otro lado, si incluyen trampas, también habrá bastantes más nodos de trampa que en esas mismas batallas de nivel 1-3. Asimismo, en una batalla de nivel 4, los cuatro nodos situados a lo largo de la pared de la entrada son nodos de entrada (en lugar de los tres nodos habituales en las batallas de nivel más bajo).

FINALIZAR UNA BATALLA DE NIVEL 4

Si el grupo derrota a todos los enemigos y no mueren personajes, el grupo gana y se eliminan todos los cubos negros y rojos de las barras de resistencia de los personajes (consulta «La barra de resistencia» en la pág. 20 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*). A continuación, añade 8 almas por personaje a la reserva de almas.





Ejemplo de una batalla de nivel 4: Demon's Antechamber

PREPARACIÓN DESPUÉS DE UNA BATALLA DE NIVEL 4

Una vez que el grupo haya derrotado a todos los enemigos de la batalla de nivel 4, comenzará la batalla contra el megajefe.

Coloca las figuras de los personajes en el tablero de hoguera. En ese momento, el grupo podrá visitar al Blacksmith Andre y a la Firekeeper, pero no podrán seguir explorando. Ten en cuenta que, tras superar una batalla de nivel 4, los

personajes no podrán descansar en la hoguera a menos que paguen una llama. A continuación, retira todas las fichas y figuras del tablero de megajefe y dale la vuelta para dejar la cara con el nodo de aparición de megajefe al descubierto. Colócalo de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de hoguera y pon la ficha de puerta de niebla en ella.



BATALLAS CONTRA LOS MEGAJEFES

PRINCIPIOS BÁSICOS SOBRE LOS MEGAJEFES

Tras vencer en una batalla de nivel 4, un megajefe te estará esperando. Las batallas contra megajefes son el reto definitivo para el grupo en *Dark Souls™: The Board Game*. A menudo, los megajefes cuentan con más salud que los jefes principales y sus ataques pueden resultar incluso más devastadores.

Los megajefes siguen la mayor parte de las reglas correspondientes a los demás enemigos, pero presentan también diferencias muy importantes. En general, se deben seguir las reglas estándar de las batallas contra los enemigos y de su activación, a excepción de lo que se detalla a continuación.




CARTAS DE DATOS DE MEGAJEFE

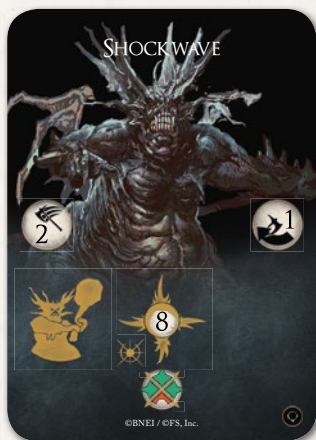
Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:



1. Nombre
2. Nivel de amenaza
3. Tamaño del mazo de acciones
4. Salud inicial
5. Punto de enfurecimiento
6. Valores de bloqueo y aguante
7. Habilidad especial
8. Icono de megajefe y símbolo de conjunto

Esta información es idéntica a la de las cartas de datos de jefe (consulta «Cartas de datos de jefe» en la pág. 26 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*), excepto por el icono de megajefe correspondiente  en lugar del icono de minijefe o de jefe principal.

CARTAS DE ACCIÓN DE MEGAJEFE



Las cartas de acción de megajefe funcionan igual que las demás cartas de acción de jefe (consulta «Cartas de acción» en la pág. 27 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).

Ten en cuenta, no obstante, que muchos megajefes cuentan con una preparación del mazo de acciones más detallada que se explica en las respectivas reglas sobre el inicio de su batalla, o cartas y efectos adicionales que se describen en sus reglas sobre los «Artículos de juego personalizados».

INICIO DE LA BATALLA CONTRA EL MEGAJEFE STRAY DEMON

Cuando los jugadores se decidan a cruzar la puerta de niebla, coloca las figuras de los personajes en los nodos de entrada al lado de la puerta, pero recuerda que en un nodo no puede haber más de tres figuras. Luego, coloca la ficha de ataque en uno de los personajes y la figura del Stray Demon en su nodo de aparición, con el sector frontal mirando al centro del tablero de megajefe. El Stray Demon sigue las reglas estándar en cuanto a la creación de su mazo de acciones y se enfurece de la misma forma que cualquier otro minijefe o jefe principal.

FIN DE LA BATALLA CONTRA LOS MEGAJEFES

Cuando el grupo derrote al megajefe, ¡habrá ganado el juego! Los megajefes cuentan con sus propias cartas de tesoro que podrán añadirse al inventario una vez derrotados, pero solo se usarán en campañas personalizadas en las que

el grupo continúe su aventura tras haber vencido a un poderoso megajefe (consulta «Reglas de la campaña» en la pág. 32 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*).





ESCENARIO DE CAMPAÑA

CAZA DE DEMONIOS

Dark Souls™ 1





Rememorad ahora, en el inicio de vuestro peregrinaje, aquellos primeros pasos inciertos por la senda que marca vuestro destino.





Recordad aquel gélido paraje olvidado bajo un cielo gris y nublado, una desolada prisión lejos de la mirada y del reino de los mortales.

En vuestra precipitada fuga, quizá hayáis pasado por alto el tímido eco de los pasos que aún resonaban tras la caída del Asylum Demon.

Pero sabed que, en la oscuridad más profunda, la estirpe del enemigo vencido sigue en pie. ¿Osaréis volver para enfrentaros a un adversario incluso más formidable, el hermano descarriado de aquella criatura maldita que derrotasteis, y así convertirlos en Elegido?

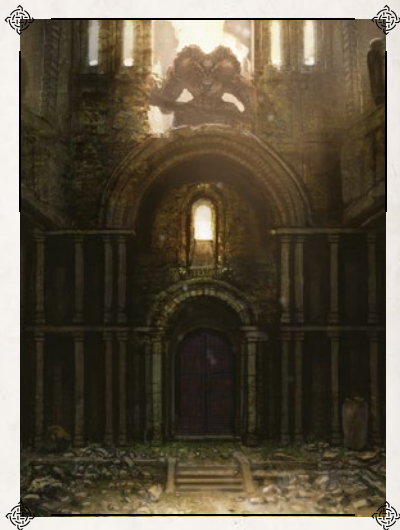
La expansión *Asylum Demon* puede añadirse a la campaña «El primer viaje» de las páginas 34 y 35 del manual de *Dark Souls™: The Board Game*.

Cuando el grupo llegue a la parte 4, coloca el tablero de megajefe a doble cara por el lado de los nodos de aparición de enemigos     y los nodos de aparición de obstáculos

   , de forma que la entrada coincida con una puerta del tablero de la batalla de nivel 3, en lugar del tablero de hoguera. Una vez superada la batalla de nivel 4, dale la vuelta al tablero de megajefe. Si el grupo descansa en la hoguera, la batalla de nivel 4 no se restablecerá, a diferencia de las batallas de nivel 1-3.

PARTE 1 REFUGIO DE LOS NO MUERTOS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Asylum Demon (minijefe)





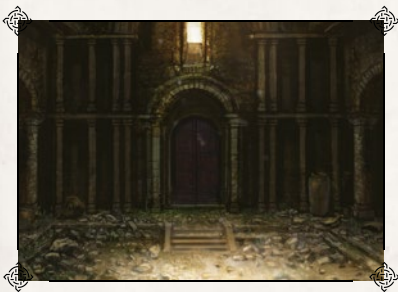
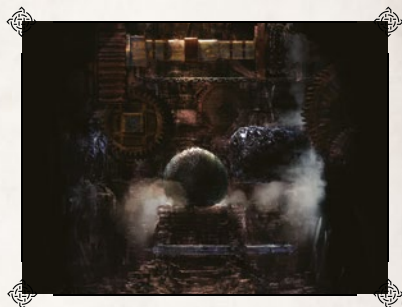
PARTE 2 BURGO DE LOS NO MUERTOS

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Gargoyle (minijefe)*
- Gargoyle (minijefe)*

** El grupo recibe el tesoro de las Gargoyles solo si las vence en dos batallas seguidas. Si pierde ante la segunda Gargoyle, deberá combatir contra las dos de nuevo tras volver a abrirse paso hasta la puerta de niebla.*

PARTE 3 FORTALEZA DE SEN

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 1
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Titanite Demon (minijefe)

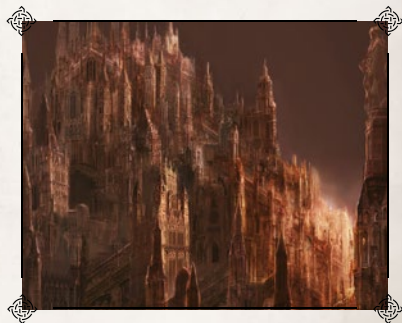


PARTE 4 REFUGIO DE LOS NO MUERTOS NORTE

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4
- Stray Demon (megajefe)

PARTE 5 ANOR LONDO

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 2
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Ornstein & Smough (jefes principales)





Franquicia *Dark Souls™* de: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concepto del juego: Mat Hart y Rich Loxam

Diseño del juego: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam y Jamie Perkins

Jefes de desarrollo: David Carl y Alex Hall

Diseño gráfico y estructura: Tom Hutchings

Diseño de texturas: Timothy K. Toolen

Escritor principal: Sherwin Matthews

Edición: Darla Kennerud

Modelado: 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

Agradecimientos:

A todos nuestros patrocinadores de Kickstarter y contribuyentes tardíos

