



DARK SOULS™

THE BOARD GAME

ASYLUM DEMON

ASYLUM DEMON

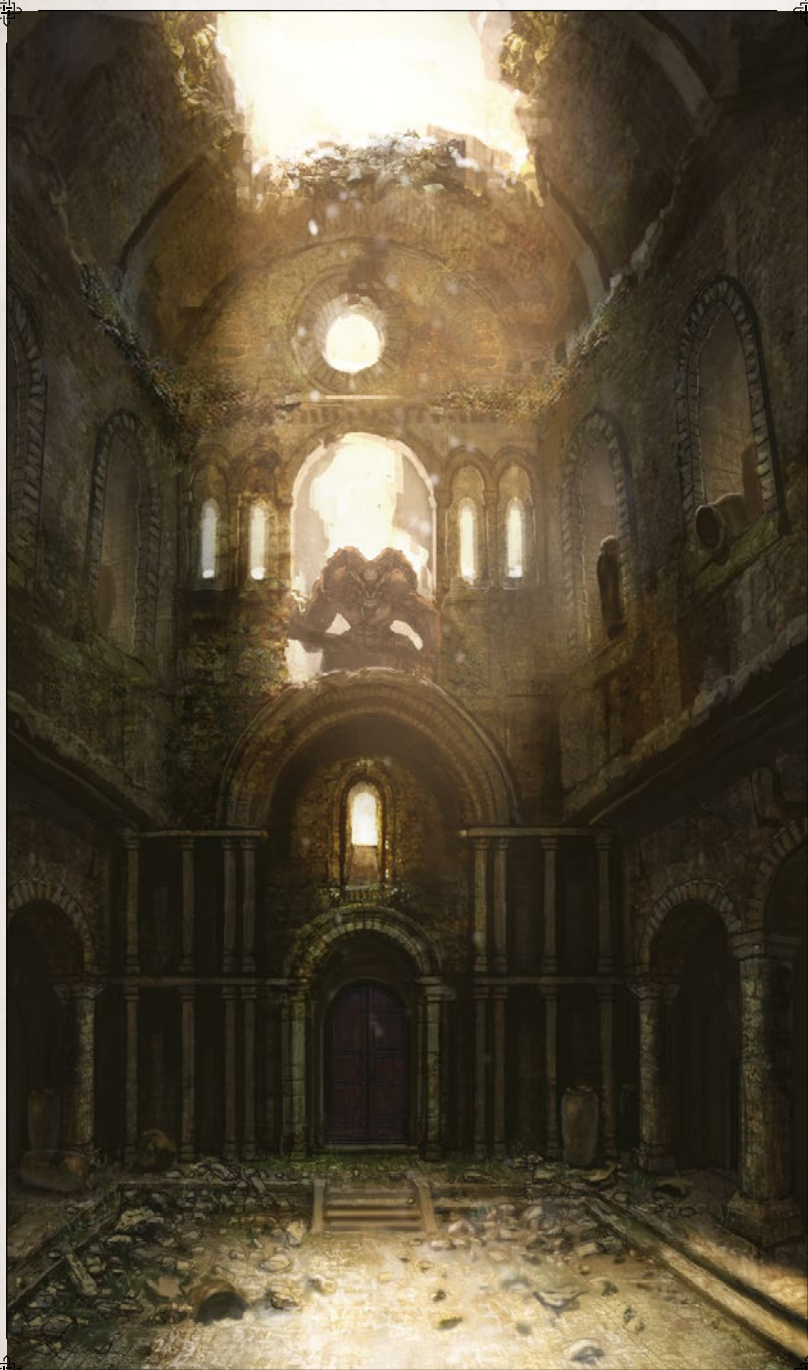
Non di tutti i demoni si narra nelle leggende, alcuni nomi non compaiono tra le pagine della storia. Sconosciuti agli studiosi sono quelle creature dannate, spregevoli, dalla malvagità sferzante, che alla compagnia dei mortali preferiscono quella degli spiriti a loro affini.

Questa creatura è un demone di questo tipo, che si contenta a dimorare tra gli esseri vuoti senza voce, siano essi soldati o contadini. Il Borgo dei Non Morti, dove si può trovare, è un luogo isolato e tranquillo, morente e poco invitante. Seppur meno conosciuto tra i suoi simili, il demone è capace di una rabbia letale, la sua mente governata da pensieri violenti. Tra le mani brandisce un martello enorme, ricavato da alberi di pietra e impossibile da sollevare per chiunque non possieda la sua stessa forza innaturale. Sebbene non sia l'arma più potente o più incantata, il martello può ridurre le ossa in polvere senza difficoltà, al volere di chi la brandisce.

Stai attento a questo nemico. Anche se sconfiggerai nemici più forti, più astuti e più agili, il tuo stesso autocompiacimento ti porterà dritto nelle sue mani. Una morte simile è ignobile quanto altre, il tuo corpo si unirà presto a quello degli altri vuoti in giro per il Borgo.

INTRODUZIONE

L'utilizzo dell'espansione *Asylum Demon* è inteso solo per il gioco di *Dark Souls™: The Board Game*. L'*Asylum Demon* è usato spesso come mega boss: dopo una serie di numerosi scontri i giocatori possono affrontare lo *Stray Demon* (un nemico potente), un mini boss e un boss principale. In alternativa, i giocatori possono scegliere di affrontare *Asylum Demon* nella forma che aveva assunto durante il primo combattimento contro il boss nella serie *Dark Souls™*: il mini boss *Asylum Demon*.



CONTENUTO

L'espansione *Asylum Demon* comprende componenti in inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo. Le carte che riportano l'icona universale  possono essere usate in tutte le lingue. Le carte che riportano una delle icone bandiera      sono da usare solo in una delle cinque lingue. Prima di giocare per la prima volta, assicurati di scartare le carte che riportano l'icona della bandiera della lingua indesiderata. In questo modo avrai soltanto le carte universali e quelle con il simbolo della lingua da te preferita.



Per scaricare questo regolamento nella tua lingua, vai su:
steamforged.com/darksouls-expansions-rules

L'espansione *Asylum Demon* include i seguenti componenti:

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura *Asylum Demon*
- 1 disco della salute *Asylum Demon*
- 1 carta dei dati *Asylum Demon*
- 9 carte Comportamento mini boss *Asylum Demon*
- 2 carte Tesoro *Asylum Demon*
- 1 carta dei dati *Stray Demon*
- 13 carte Comportamento mega boss *Stray Demon*
- 2 carte Tesoro *Stray Demon*
- 4 segnalini pilastro
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello *Mega boss*



ASYLUM DEMON MINI BOSS

SCEGLIERE ASYLUM DEMON


I giocatori possono scegliere Asylum Demon come mini boss nella fase '3. Selezione Boss' della preparazione del gioco (vedi 'Preparazione' a pag. 8 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Asylum Demon funziona come



gli altri mini boss, con la differenza che lo scontro con il boss avviene sul pannello Mega boss anziché sulla casella del mini boss, e l'abilità speciale di Asylum Demon richiede delle spiegazioni aggiuntive, riportate di seguito.

PERSONALIZZAZIONE ELEMENTI DI GIOCO

Ciascuna espansione mega boss comprende elementi di gioco personalizzati che regalano sfide e opportunità uniche ai giocatori di *Dark Souls™: The Board Game*.

SEGNALINI PILASTRO

Gli scontri con il mini boss Asylum Demon e con il mega boss Stray Demon prevedono l'uso di segnalini pilastro a terra. Durante la preparazione dell'incontro, posiziona un segnalino pilastro su ciascuno dei quattro nodi pilastro  sul pannello Mega boss. I pilastri bloccano il movimento.

Quando Asylum Demon o Stray Demon esegue un attacco fisico  che riporta l'icona dell'area , controlla se ci sono dei segnalini pilastro all'interno dell'area interessata. Se ce ne sono, ogni personaggio che si trova nel nodo del segnalino pilastro subisce immediatamente 1 danno e lo stato Vacillamento. Poi rimuovi il segnalino pilastro dal pannello Mega boss. Risolvi

l'attacco dell'area (comprese le spinte e le schivate) dopo aver concluso la distruzione dei pilastri. Se la posizione della miniatura lo permette, un demone può distruggere vari pilastri contemporaneamente; anche una miniatura può essere colpita da vari pilastri in frantumi. Tieni a mente i pilastri quando ti muovi!

Dopo aver distrutto un pilastro, per il resto dello scontro i nodi dei pilastri diventano nodi base. Quando il gruppo si riposa al falò, riporta tutti i pilastri distrutti ai nodi dei pilastri sul pannello Mega boss.

CARICA

Asylum Demon e Stray Demon possiedono vari attacchi lenti ma potenti. Un personaggio può sfruttare questi attacchi in suo favore, spostandosi in una posizione più vantaggiosa.



L'icona **Carica** dà ai personaggi l'opportunità di riposizionarsi. Quando l'icona del comportamento è decisa, qualsiasi personaggio può spendere 1 punto energia per muovere un nodo. Secondo le regole di interazione del gioco, questo movimento equivale a una corsa. (Per esempio, un personaggio non può correre se indossa Smough's Armour, e quindi non si può riposizionare quando si decide un'icona Carica.)



STRAY DEMON MEGA BOSS

PREPARAZIONE DOPO IL BOSS PRINCIPALE

Prima che il gruppo possa affrontare le sfide di un'espansione mega boss, i giocatori devono azzerare alcuni elementi del gioco, come per il mini boss (vedi 'Preparazione dopo il mini boss' a pag. 9 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

Non appena i personaggi sconfiggono il boss principale, aggiungi le carte Tesoro del boss principale all'inventario. Poi prendi tutti i pannelli tranne il pannello Falò e posizionali all'interno della scatola del gioco. Per il punto 1 (Preparazione pannelli), posiziona il pannello Mega boss a due facce allineando la porta con una delle porte sul pannello Falò. Assicurati che il lato superiore mostri i nodi di posizionamento dei nemici (↑, ✕, ✖, ⚙) e i nodi di posizionamento elementi a terra (⚡, ⚔, ⚒, ⚓) (non il lato con il posizionamento del mega boss (♁)).

Azzerare le scintille del falò come da punto 2, e al punto 4 trova gli elementi di gioco per il mega boss. Esegui il punto 4 (Carte Scontro) come spiegato di seguito, e salta i punti 5-7 visto che non sono previsti cambiamenti nelle schede personaggio, nel mazzo di carte Tesoro, o nei segnalini dopo lo scontro con il boss principale.

Invece di quattro scontri casuali di diversi livelli, il gruppo affronterà solo uno scontro di livello 4 prima dello scontro finale con il mega boss. Scegli una delle quattro carte **Scontro di livello 4** qualsiasi in dotazione con il mega boss e posizionala sul pannello Mega boss senza scoprirla. Alcuni scontri di livello 4 usano componenti dalle espansioni di *Dark Souls™: The Board Game*. Se ti mancano alcuni componenti richiesti da una carta Scontro di livello 4, scegline un'altra per sostituirla.

*Il lato Scontro del
pannello Mega boss*



CARTE SCONTRO DI LIVELLO 4

Gli scontri di livello 4 sono un nuovo tipo di scontri per *Dark Souls™: The Board Game* e vengono usati con le espansioni mega boss. Prima di iniziare uno scontro con un mega boss, devi aver superato lo scontro di livello 4. Una volta superato non sarà più possibile ripetere lo scontro di livello 4, ma dovrai preparare lo scontro mega boss direttamente adiacente al pannello Falò.



Le carte Scontro forniscono tutte le informazioni necessarie a preparare uno scontro. Ciascuna carta Scontro riporta le informazioni seguenti:

1. Nome
2. Posizionamento dei nemici
3. Posizionamento elementi a terra
4. Icone Trappola
5. Livello di difficoltà
6. Set richiesti
7. Simbolo del set

Le informazioni presenti su una carta Scontro di livello 4 hanno la stessa funzione che hanno sulle carte Scontro di livello 1-3 (vedi pag 17 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Tuttavia, questi scontri epici presentano il doppio dei nodi di posizionamento dei nemici ed elementi a terra, e gli scontri con trappole di livello 4 contengono più nodi con trappole rispetto agli scontri dei livelli 1-3. Inoltre, in uno scontro di livello 4 (a differenza degli scontri di livello inferiore in cui i nodi d'entrata sono solo tre) tutti e quattro i nodi lungo le pareti degli ingressi sono nodi d'entrata.

FINIRE UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Se il gruppo sconfigge tutti i nemici e nessun personaggio è stato ucciso, il gruppo ha vinto. Rimuovi tutti i cubetti rossi e neri dalle barre della resistenza dei personaggi (vedi 'Barra della resistenza' a pag. 20 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*). Poi aggiungi 8 anime per personaggio alla scorta di anime.





Esempio di uno scontro di livello 4: Demon's Antechamber

PREPARAZIONE SUCCESSIVA A UNO SCONTRO DI LIVELLO 4

Dopo aver sconfitto con successo tutti i nemici negli scontri di livello 4, il gruppo dovrà scontrarsi con il mega boss.

Posiziona le miniature dei personaggi sul pannello Falò. A questo punto il gruppo può far visita a Blacksmith Andre e/o il Firekeeper, ma non può esplorare oltre. I personaggi non guadagnano un riposo gratuito dopo aver vinto uno

scontro di livello 4; se si vuole riposare al falò bisogna spendere una scintilla. In seguito, rimuovi tutti i segnalini e le miniature dal pannello Mega boss e giralo dalla parte che mostra il nodo del posizionamento del mega boss. Allinea la porta con quella segnata sul pannello Falò, e posiziona il segnalino del Muro di nebbia su quella porta.



SCONTRI MEGA BOSS

MEGA BOSS - CONCETTI BASE

Dopo essere riuscito a farti strada in uno scontro di livello 4, ti attende un mega boss. Gli scontri mega boss sono la prova finale del gruppo in *Dark Souls™: The Board Game*. Spesso, i mega boss hanno più Salute dei boss principali e i loro attacchi possono essere anche più devastanti.

Sotto molti aspetti, i mega boss seguono le stesse regole degli altri nemici, ma con alcune differenze importanti. Segui le regole standard per gli scontri con i nemici e le attivazioni nemiche, con le eccezioni spiegate nei prossimi paragrafi.




CARTE DEI DATI MEGA BOSS

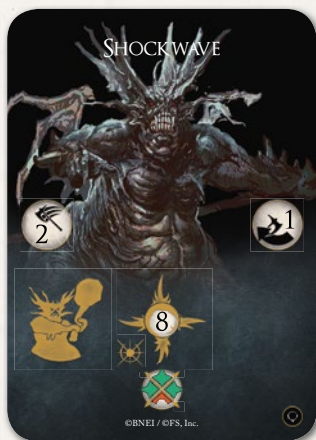
Le carte dei dati Mega boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega boss riporta le informazioni seguenti:



1. Nome
2. Livello di minaccia
3. Dimensioni del mazzo di carte
- Comportamento
4. Salute iniziale
5. Punto di Furore
6. Valori di parata e contrasto
7. Abilità speciale
8. Icona mega boss e simbolo del set

Queste informazioni hanno la stessa funzione che hanno sulle carte dei dati Boss (vedi 'Carte dei dati Boss' a pag. 26 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*), con la differenza che ciascun mega boss è indicato dall'icona Mega Boss  invece dell'icona mini boss o boss principale.

CARTE COMPORTEMENTO MEGA BOSS



Le carte Comportamento mega boss funzionano come le altre carte Comportamento (vedi 'Carte Comportamento' a pag. 27 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).

Tuttavia, la preparazione del mazzo di carte Comportamento di molti mega boss è descritta in modo più dettagliato nel regolamento relativo agli scontri mega boss. Le carte o gli effetti aggiuntivi sono descritti nelle regole 'Personalizzazione Elementi di gioco'.

INIZIARE UNO SCONTRO STRAY DEMON MEGA BOSS

Quando i giocatori decidono di oltrepassare il Muro di nebbia, metti le miniature dei personaggi sui nodi d'ingresso vicino alla porta, tenendo presente che un nodo non può contenere più di tre miniature. Poi metti il segnalino Aggressione su uno dei personaggi e la miniatura Stray Demon sul nodo d'apparizione per mega boss con l'arco d'attacco anteriore di fronte al centro del pannello Mega boss. Stray Demon segue le regole standard per la creazione del mazzo Comportamento e il suo punto di Furore è come quello di un mini boss o di un boss principale.

FINIRE LO SCONTRO MEGA BOSS

Quando il gruppo sconfigge un mega boss, vince la partita! Quando i mega boss vengono sconfitti, le loro carte Tesoro devono essere aggiunte all'inventario, ma queste sono usate solo nelle campagne

personalizzate nelle quali il gruppo prosegue l'avventura dopo aver sconfitto un potente mega boss (vedi 'Regole campagna' a pag. 32 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*).













SCENARIO DELLA CAMPAGNA

CACCIA AI DEMONI

Dark Souls™ 1

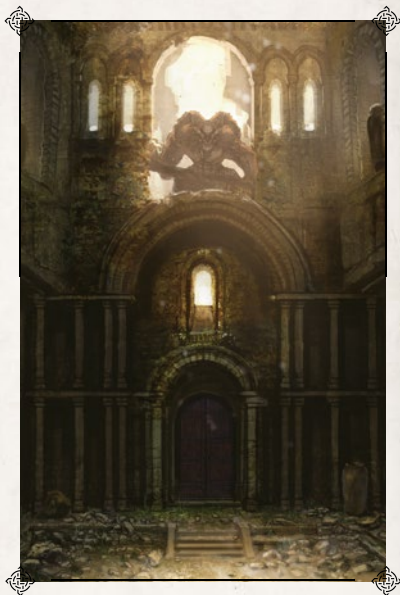
Pensa all'inizio del tuo pellegrinaggio, a quei primi passi incerti lungo il cammino del tuo destino. Ricorda quel luogo freddo e dimenticato sotto cieli grigi e nuvolosi, una galera abbandonata, lontana dagli occhi e dal regno dei mortali. Nella fretta di fuggire non avrai notato l'eco debole dei passi udibili dopo la caduta di Asylum Demon. Stanne certo, nel profondo dell'oscurità dimorano creature simili al tuo nemico sconfitto. Oseresti tornare per affrontare un avversario più maestoso, il fratello sperduto della dannata creatura che hai sconfitto per diventare Prescelto?

L'espansione *Asylum Demon* può essere aggiunta alla campagna Il primo viaggio, alle pagine 34 e 35 del regolamento di *Dark Souls™: The Board Game*.

Quando il gruppo raggiunge il capitolo 4, posiziona il pannello Mega boss a due facce dal lato dei nodi del posizionamento del nemico     e elementi a terra     , e allinea la porta con una porta dello scontro di livello 3 anziché con il pannello Falò. Quando lo scontro di livello 4 termina, gira il pannello Mega boss. Quando il gruppo si riposa al falò, lo scontro di livello 4 non si azzerà come succede con gli scontri di livello 1-3.

CAPITOLO 1 BORGO DEI NON MORTI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Asylum Demon (mini boss)





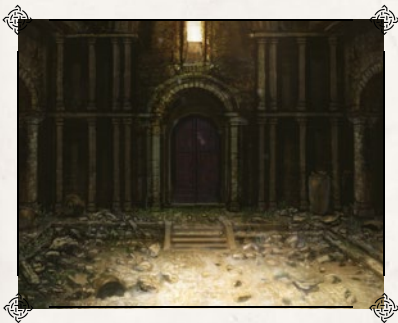
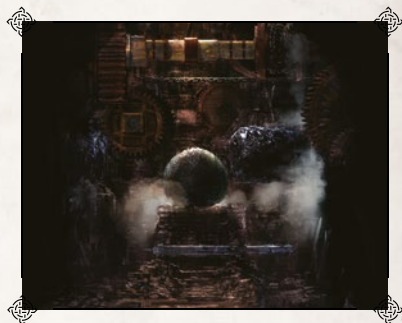
CAPITOLO 2 BORGO DEI NON MORTI

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Gargoyle (mini boss)*
- Gargoyle (mini boss)*

** Il gruppo riceve il tesoro dei Gargoyle solo se trionfa in due scontri con boss Gargoyle di fila. Se viene sconfitto dal secondo Gargoyle, dovrà combattere entrambi i Gargoyle dopo aver fatto ritorno al Muro di nebbia.*

CAPITOLO 3 FORTEZZA DI SEN

- Pannello Falò
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 1
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Titanite Demon (mini boss)

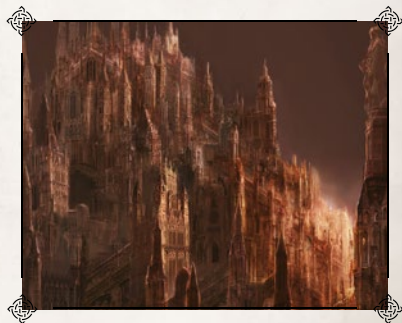


CAPITOLO 4 BORGO DEI NON MORTI NORD

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4
- Stray Demon (mega boss)

CAPITOLO 5 ANOR LONDO

- Pannello Falò
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 2
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Ornstein & Smough (Boss principale)





La serie di *Dark Souls™* è pubblicata da: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Concept del gioco: Mat Hart e Rich Loxam

Design del gioco: David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson e Jamie Perkins

Direzione dello sviluppo: David Carl e Alex Hall

Progettazione grafica e layout: Tom Hutchings

Artista delle superfici: Timothy K. Toolen

Capo sceneggiatore: Sherwin Matthews

Editing: Darla Kennerud

Scultura: 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

Ringraziamenti speciali:

Tutti i nostri finanziatori e late pledger su Kickstarter

Dark Souls™, Dark Souls™ II, Dark Souls™ III & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / ©FromSoftware, Inc.

