



# DARK SOULS™

## THE BOARD GAME

ASYLUM DEMON

# ASYLUM DEMON

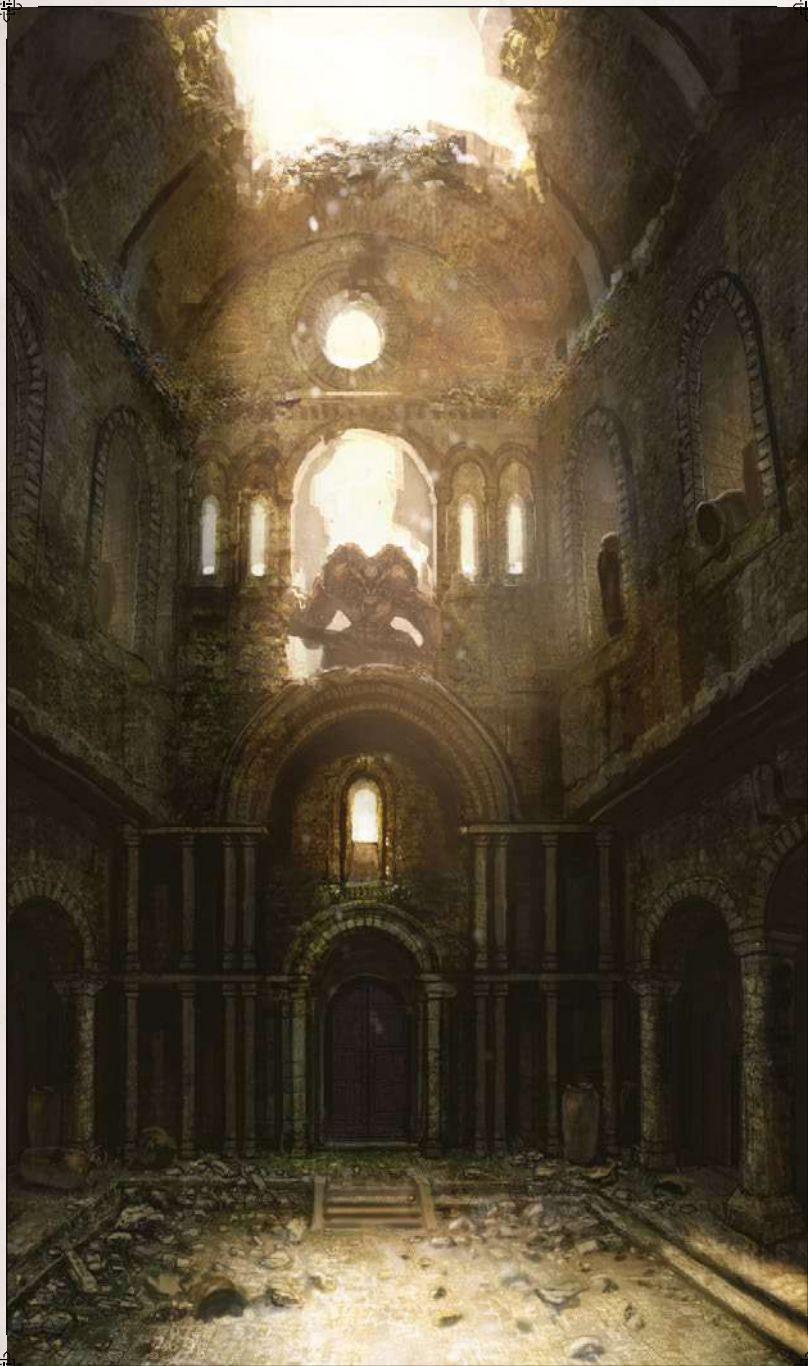
*Tous les démons n'ont pas été répertoriés, et les noms de certains échappent parfois aux pages de l'histoire. Inconnues des érudits sont ces créatures méprisables et damnées d'une obscurité malveillante qui préfèrent la compagnie de leurs semblables à celle des mortels.*

*Ce type de créature aime vivre parmi les carcasses sans voix de soldats et de paysans. L'Undead Asylum, où l'on peut le trouver, est un endroit silencieux, solitaire, moribond et inhospitalier. Ce démon appartient peut-être au rang inférieur de sa race, mais il est néanmoins capable d'une rage mortelle, son esprit étant régi par des pensées virulentes. Il manipule un immense marteau, taillé dans la pierre d'un arbre primordial, qui demande une force surnaturelle pour être maîtrisé. Bien qu'il ne s'agisse en aucun cas de l'une des armes les plus magiques ou puissantes, ce marteau peut facilement réduire en poussière les os de sa cible.*


*Prenez garde à cet ennemi. Car même si vous combattrez des adversaires plus forts, plus rusés et plus agiles, un excès de confiance précipitera votre mort entre ses mains. Et cette mort sera aussi ignoble que les autres, car votre cadavre viendra bientôt arpenner les couloirs de l'Asylum aux côtés des autres carcasses.*

## INTRODUCTION

L'extension *Asylum Demon* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™ : The Board Game*. L'Asylum Demon est généralement utilisé comme méga boss avec : le Stray Demon, un ennemi puissant que les joueurs peuvent rencontrer après avoir combattu de nombreux rencontres, un boss secondaire et un boss principal. De façon alternative, les joueurs peuvent aussi choisir d'affronter l'Asylum Demon sous la forme qu'il adopte lors du premier combat de boss de la série *Dark Souls™*, le boss secondaire Asylum Demon.



# CONTENU

L'extension *Asylum Demon* inclut des composants en anglais, en français, en allemand, en italien et en espagnol. Les cartes avec l'icône universelle  sont destinées à être utilisées dans toutes les langues. Les cartes avec l'une des icônes de drapeau       sont destinées à être utilisées dans l'une de ces cinq langues. Avant de jouer pour la première fois, assurez-vous de mettre de côté les cartes portant des icônes de drapeau qui ne correspondent pas à votre langue préférée. Il ne restera donc que les cartes universelles et les cartes qui sont marquées pour une utilisation avec votre langue de prédilection.

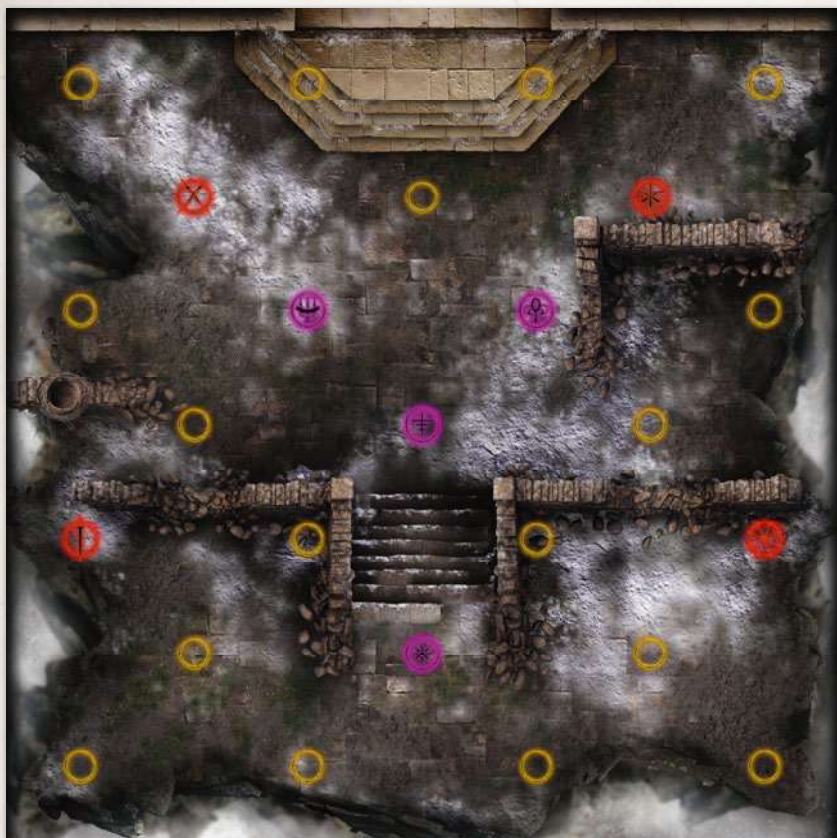


Pour télécharger ce livre de règles dans votre langue, rendez-vous sur : [steamforged.com/darksouls-expansions-rules](http://steamforged.com/darksouls-expansions-rules)

L'extension *Asylum Demon* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine *Asylum Demon*
- 1 x Compteur de santé *Asylum Demon*
- 1 x Carte de données *Asylum Demon*
- 9 x Cartes de comportement de boss secondaire *Asylum Demon*
- 2 x Cartes trésor *Asylum Demon*
- 1 x Carte de données *Stray Demon*
- 13 x Cartes de comportement de méga boss *Stray Demon*
- 2 x Cartes de trésor *Stray Demon*
- 4 x Jetons Pilier
- 4 x Cartes de rencontre niveau 4
- 1 x Plateau de jeu Méga boss





Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement  
Asylum Demon



Jetons Pilier



Compteur de santé



Cartes de données et cartes de comportement  
Stray Demon



Cartes trésor



Cartes de rencontre niveau 4



# BOSS SECONDAIRE ASYLUM DEMON

## CHOISIR L'ASYLUM DEMON


Les joueurs peuvent choisir l'Asylum Demon comme boss secondaire pendant la phase « 3. Sélection du Boss » de la mise en place de la partie (voir « Mise en place » p. 8 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*). L'Asylum Demon est utilisé comme tous les autres



boss secondaires sauf que la rencontre avec le boss a lieu sur le plateau de jeu Méga boss au lieu de la tuile Boss secondaire, et que la capacité spéciale de l'Asylum Demon requiert quelques explications supplémentaires détaillées ici.

## ÉLÉMENTS DE JEU PERSONNALISÉS

Chaque extension de méga boss inclut des éléments de jeu personnalisés qui apportent des défis et des opportunités uniques aux joueurs de *Dark Souls™: The Board Game*.

### BRISEUR DE PILIER

Les rencontres avec le méga boss Stray Demon et le boss secondaire Asylum Demon incluent toutes deux des piliers comme éléments de terrain. Pendant la mise en place de la rencontre, placez un jeton pilier sur chacun des quatre repères pilier  qui se trouvent sur le plateau de jeu Méga boss. Les piliers bloquent le mouvement.

Lorsque l'Asylum Demon ou le Stray Demon effectue une attaque physique  qui possède l'icône de zone , vérifiez si l'un des piliers se trouve dans la zone d'effet. Si c'est le cas, tous les personnages qui se trouvent sur un repère où se trouve un jeton pilier subissent 1 pt de dégât et l'état chancellement. Retirez ensuite le jeton pilier du plateau de jeu Méga boss. Résolvez l'attaque de zone

(incluant des poussées et des esquives) après avoir résolu la destruction du pilier. Selon les positions des figurines, il est possible qu'un démon brise plusieurs piliers à la fois ou même qu'une figurine soit touchée par plusieurs piliers qui s'effondrent. Gardez bien en tête les piliers quand vous vous déplacez !

Une fois qu'un pilier est détruit, les repères pilier sont traités comme des repères de base pour le restant de la rencontre. Lorsque le groupe se repose à un feu de camp, remplacez les piliers détruits sur les repères de pilier du plateau de jeu Méga boss.

## REPLI

L'Asylum Demon et le Stray Demon ont un certain nombre d'attaques puissantes mais très lentes. Un personnage peut profiter de ces attaques prévisibles en se déplaçant vers une position plus avantageuse.



L'icône **Repli** offre aux personnages une opportunité de se repositionner. Lorsque l'icône de comportement est résolue, tout personnage peut dépenser 1 point d'Endurance pour se déplacer d'un repère. Ce mouvement est considéré comme une course en ce qui concerne les interactions entre les règles. (Par exemple, un personnage ne peut pas courir en portant l'Armure de Smough, le personnage ne peut donc pas se repositionner lorsqu'une icône Repli est résolue.)



# STRAY DEMON MÉGA BOSS

## MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

Avant qu'un groupe puisse faire face aux défis proposés par l'extension méga boss, les joueurs doivent réinitialiser certains éléments du jeu, un peu comme ils l'ont fait après le boss secondaire (voir « Mise en place après le boss secondaire » à la p. 9 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)

Lorsque les personnages ont vaincu le boss principal, ajoutez les cartes trésor du boss principal à l'inventaire. Puis ramassez toutes les tuiles sauf la tuile de feu de camp et remplacez-les dans la boîte de jeu. Pour l'étape 1 (mise en place des tuiles), placez le plateau de jeu Mega boss à deux faces de façon à ce que l'entrée soit alignée avec l'une des entrées de la tuile feu de camp. Assurez-vous que le côté visible affiche les repères d'apparition ennemie (👇, ✕, ✖, ✎, ✎) et repères d'apparition de terrain (✎, ✎, ✎, ✎) (pas le côté avec le repère d'apparition du méga boss 🐉). Réinitialisez les étincelles de feu de camp lors de l'étape 2 comme d'habitude, et lors de l'étape 4, prenez

les éléments de jeu pour le méga boss. Effectuez l'étape 4 (Cartes de rencontre) de la façon expliquée ci-dessous, et ignorez les étapes 5-7 puisqu'il n'y a aucun changement à apporter aux plateaux de personnage, paquet trésor, ou jetons après la rencontre avec le boss principal.

Au lieu de quatre rencontres aléatoires de niveaux différents, le groupe fera face à une seule rencontre de niveau 4 avant la confrontation avec le méga boss. Sélectionnez aléatoirement l'une des quatre cartes de **rencontre niveau 4** fournies avec le méga boss et placez-la face cachée sur le plateau de jeu du méga boss. Notez que certaines rencontres de niveau 4 utilisent des éléments des extensions de *Dark Souls™: The Board Game*. Si vous n'avez pas certains éléments listés sur une carte de rencontre de niveau 4 révélée, sélectionnez aléatoirement une carte de rencontre de niveau 4 différente pour la remplacer.

*Le côté rencontre du plateau  
de jeu Méga boss*





## CARTES DE RENCONTRE NIVEAU 4

Les cartes de rencontre de niveau 4 sont un nouveau type de rencontre pour *Dark Souls™: The Board Game* qui sont utilisées avec les extensions méga boss. Avant d'entrer dans une rencontre avec un méga boss, vous devez d'abord terminer avec succès la rencontre niveau 4. Une fois la rencontre de niveau 4 remportée, vous ne pouvez pas la faire à nouveau, vous placez au lieu de cela la rencontre méga boss directement à côté de la tuile feu de camp.



Les cartes de rencontre donnent toutes les informations nécessaires pour mettre en place une rencontre. Chaque carte de rencontre inclut les informations suivantes :

1. Nom
2. Apparition de l'ennemi
3. Apparition sur le terrain
4. Icônes de piège
5. Niveau de difficulté
6. Sets requis
7. Symbole de set

Les informations présentes sur une carte de rencontre de niveau 4 fonctionnent de la même manière que celles inscrites sur les cartes de rencontre de niveau 1-3 (voir la p. 17 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.) Cependant, il y a deux fois plus de repères d'apparition d'ennemi et de terrain dans ces rencontres épiques, et les rencontres de niveau 4 piégées contiennent quelques repères piégés supplémentaires par rapport aux rencontres piégées de niveau 1-3. De plus, dans une rencontre de niveau 4, les quatre repères le long du mur à côté de l'entrée sont des repères d'entrée contre trois seulement dans les rencontres de niveau inférieur.

## METTRE FIN À UNE RENCONTRE DE NIVEAU 4

Si le groupe triomphe de tous les ennemis et qu'aucun personnage n'est tué, le groupe gagne. Retirez tous les cubes noirs et rouges des barres d'endurance des personnages (voir « La barre d'endurance » à la p. 20 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.) Puis ajoutez 8 âmes par personnage à la réserve d'âmes.





*Exemple de rencontre de niveau 4 : Demon's Antechamber*

## MISE EN PLACE APRÈS UNE RENCONTRE DE NIVEAU 4

Une fois que le groupe a vaincu tous les ennemis lors d'une rencontre de niveau 4, c'est au tour de la rencontre avec le méga boss.

Placez les personnages sur la tuile de feu de camp. Le groupe peut rendre visite à Blacksmith Andre et/ou au Firekeeper à ce moment-là, mais sans davantage d'exploration. Notez que les personnages ne bénéficient pas d'un repos

gratuit après avoir terminé avec succès une rencontre de niveau 4 ; s'ils veulent se reposer au feu de camp, ils doivent dépenser une étincelle. Ensuite, retirez tous les jetons et modèles du plateau de jeu Méga boss et retournez-le sur la face qui affiche le repère d'apparition du méga boss. Alignez l'entrée avec une entrée de la tuile de feu de camp, et placez le jeton Portail de brume sur cette entrée.



# RENCONTRES AVEC UN MÉGA BOSS

## BASES DU MÉGA BOSS

Après avoir géré avec succès une rencontre de niveau 4, il faut maintenant faire face à un méga boss. Une rencontre avec un méga boss est le test final pour un groupe dans *Dark Souls™: The Board Game*. Souvent, les méga boss ont plus de Santé que les boss principaux, et leurs attaques peuvent se révéler encore plus dévastatrices.

Les méga boss utilisent essentiellement les mêmes règles que les autres ennemis, mais il existe toutefois quelques différences majeures. Suivez les règles standards pour les rencontres et activations ennemies, à l'exception de ce qui est détaillé ci-dessous.



## CARTES DE DONNÉES DE MÉGA BOSS

Les cartes de données de méga boss incluent quasiment les mêmes informations que les autres cartes de données de boss. Chaque carte de données de méga boss inclut les informations suivantes :



1. Nom
2. Niveau de menace
3. Taille du paquet de comportement
4. Santé de départ
5. Point d'intensification
6. Valeurs de parade et de résistance
7. Capacité spéciale
8. Icône de méga boss & symbole de set

Ces informations fonctionnent toutes de la même manière que pour les cartes de référence de boss (voir « Cartes de Référence Boss » à la p. 26 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*), sauf que le méga boss a une icône méga boss à la place de l'icône de boss secondaire ou de boss principal.

## CARTES DE COMPORTEMENT DE MÉGA BOSS



Les cartes de comportement de méga boss sont utilisées exactement de la même manière que les autres cartes de comportement de boss (voir « Cartes Comportement » à la p. 27 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*).

Notez, cependant, que de nombreux méga boss ont des mises en place de paquet de comportement plus détaillées dans leurs règles pour démarrer les rencontres de méga boss et/ou des cartes ou effets supplémentaires décrits dans leurs règles « Éléments de jeu personnalisés ».

## DÉMARRER LA RENCONTRE AVEC LE MÉGA BOSS STRAY DEMON

Une fois que les joueurs ont choisi de franchir le Portail de brume, placez les figurines de personnage sur les repères d'entrée à côté de la porte, en vous souvenant qu'un repère ne peut pas contenir plus de trois figurines. Puis placez le jeton Aggro sur l'un des personnages, et placez la figurine du Stray Demon sur le repère d'apparition de méga boss avec son arc avant face au centre du plateau de jeu méga boss. Le Stray Demon suit les règles standards de création de paquet de comportement et s'intensifie de la même façon qu'un boss principal ou secondaire.

## METTRE FIN À LA RENCONTRE AVEC UN MÉGA BOSS

Lorsque le groupe triomphe d'un méga boss, les joueurs remportent la partie ! Les méga boss ont leur propres cartes trésor à ajouter à l'inventaire lorsqu'ils sont vaincus, mais elles ne sont utilisées que dans les campagnes personnalisées

dans lesquelles le groupe continue ses aventures après avoir vaincu un puissant méga boss (voir « Règles de campagne » à la p. 32 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.)





## SCÉNARIO DE CAMPAGNE

# CHASSE AU DÉMON




### *Dark Souls™ 1*

*Pensez maintenant au début de votre pèlerinage, ces premiers pas hésitant le long du chemin de votre destin. Souvenez-vous de ce lieu froid et oublié dominé par un ciel gris chargé de nuages, un objectif interdit bien loin des yeux et des royaumes des mortels.*

*Dans votre évasion précipitée, vous pourriez ne pas avoir tenu compte des faibles échos de pas persistant après la chute de l'Asylum Demon, mais vous pouvez être certains qu'au plus profond des ténèbres demeurent les semblables de votre ennemi vaincu.*

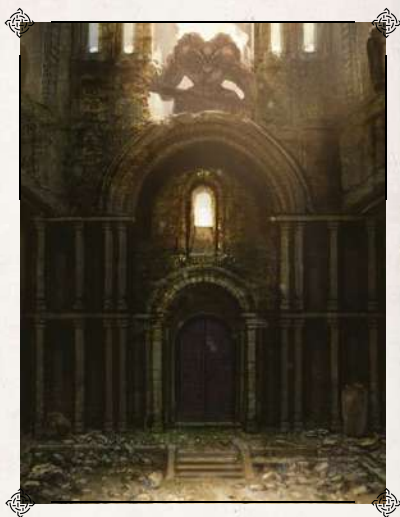
*Oserez-vous y replonger pour affronter un adversaire plus formidable encore, le frère errant de la créature maudite qu'il vous a fallu anéantir pour devenir l'Élu ?*

L'extension *Asylum Demon* peut être ajoutée à la campagne *Le Premier Voyage* qui se trouve aux pages 34 et 45 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.

Lorsque le groupe atteint le niveau 4, placez le plateau de jeu Méga boss à deux faces de façon à ce que le côté indiquant les repères d'apparition ennemie     et de terrain     soit face visible, puis alignez l'entrée avec une entrée de la rencontre de niveau 3 plutôt que celle de la tuile de feu de camp. Lorsque la rencontre de niveau 4 est remportée, retournez le plateau de jeu Méga boss. Si le groupe se repose au feu de camp, la rencontre de niveau 4 ne sera pas réinitialisée comme les rencontres de niveau 1-3.

### SECTION 1 ASILE DES MORTS-VIVANTS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Asylum Demon (Boss secondaire)





## SECTION 2 VILLAGE DES MORTS-VIVANTS

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Gargoyle (Boss Secondaire)\*
- Gargoyle (Boss Secondaire)\*

*\* Le groupe reçoit le trésor des Gargoyles seulement s'il triomphe de deux rencontres contre un boss Gargoyle consécutivement. Si le groupe est vaincu par la seconde Gargoyle, il doit combattre les deux Gargoyles avant de pouvoir retourner au Portail de brume.*

## SECTION 3 FORTERESSE DE SEN

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 1
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Titanite Demon (Boss Secondaire)



## SECTION 4 ASILE DES MORTS-VIVANTS NORD

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4
- Stray Demon (Méga Boss)

## SECTION 5 ANOR LONDO

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 2
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Ornstein & Smough (Boss principal)







Série *Dark Souls*™ par : BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

**Concept de jeu :** Mat Hart et Rich Loxam

**Création de jeu :** David Carl, Alex Hall, Mat Hart, Bryce Johnston, Rich Loxam, Steve Margetson et Jamie Perkins

**Personnes en charge du développement :** David Carl et Alex Hall

**Conception graphique et mise en page :** Tom Hutchings

**Spécialiste des textures :** Timothy K. Toolen

**Auteur principal :** Sherwin Matthews

**Révision :** Darla Kennerud

**Modelage :** 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

**Remerciements :**

Tous nos soutiens Kickstarter et contributeurs tardifs.

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

