

A large, dark silhouette of the Black Dragon Kalameet, a boss from the game Dark Souls. The dragon is shown from a front-facing perspective, with its wings spread and its head raised. The background is a hazy, golden-yellow sky with a bright light source, possibly the sun or moon, creating a silhouette effect for the dragon. The dragon's head has several horns and a glowing red eye.

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

BLACK DRAGON KALAMEET

BLACK DRAGON KALAMEET

Der Legende nach soll der Letzte der uralten Unsterblichen Drachen vor langer Zeit, noch bevor das vergessene Königreich Oolacile vom Abgrund verschluckt wurde, dieses Land zu seiner Heimat auserkoren haben. Der Black Dragon Kalameet, den die Unwissenden als den einäugigen Drachen kennen, war, wie sein echter Name vermuten lässt, von seiner Färbung ebenso schwarz wie in seinem Herzen und allein der leuchtende Chaosstein zwischen seinen Augen verstrahlte etwas Licht. Über diesen schrecklichen Stein ist lediglich bekannt, dass er in das Fleisch der Kreatur eingebettet war und sein blutroter Glanz jeglicher Wärme entbehrte.

Noch heute erzählen jene, die sich an diese Zeit noch erinnern können, vom Zorn des Black Dragon Kalameet, des Unheilsbringers. Kalameet gehörte schon immer zu den angriffslustigsten Drachen und nachdem Gwyns Sonnenlichtspeere ihn seiner Steinhaut beraubt hatten, besaß er mehr Ähnlichkeit mit wilden Tieren als seinen Drachenbrüdern. Sein schrecklicher Zorn vernichtete jeden im Handumdrehen, gegen den er sich richtete, während die Schwärze seines magischen Odems drohte, den Königswald zu verschlingen.


Der letzte wahre Drache wurde von einem unbekanntem Helden mithilfe des mächtigen Dragonslayers Hawkeye Gough erschlagen. Ohne solch legendäre Helden ist es zweifellos hoffnungslos, gegen den schwarzen Drachen und sein böses Mark of Calamity anzutreten, egal, wie mutig oder entschlossen man ist.


EINFÜHRUNG

Black Dragon Kalameet ist eine Erweiterung für das Spiel Dark Souls™: The Board Game. Der Black Dragon Kalameet ist ein Megaboss: ein mächtiger Gegner, gegen den die Spieler nach zahlreichen Kämpfen, darunter auch gegen einen Mini- und einen Hauptboss, antreten können.



INHALT

Die Erweiterung *Black Dragon Kalameet* 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

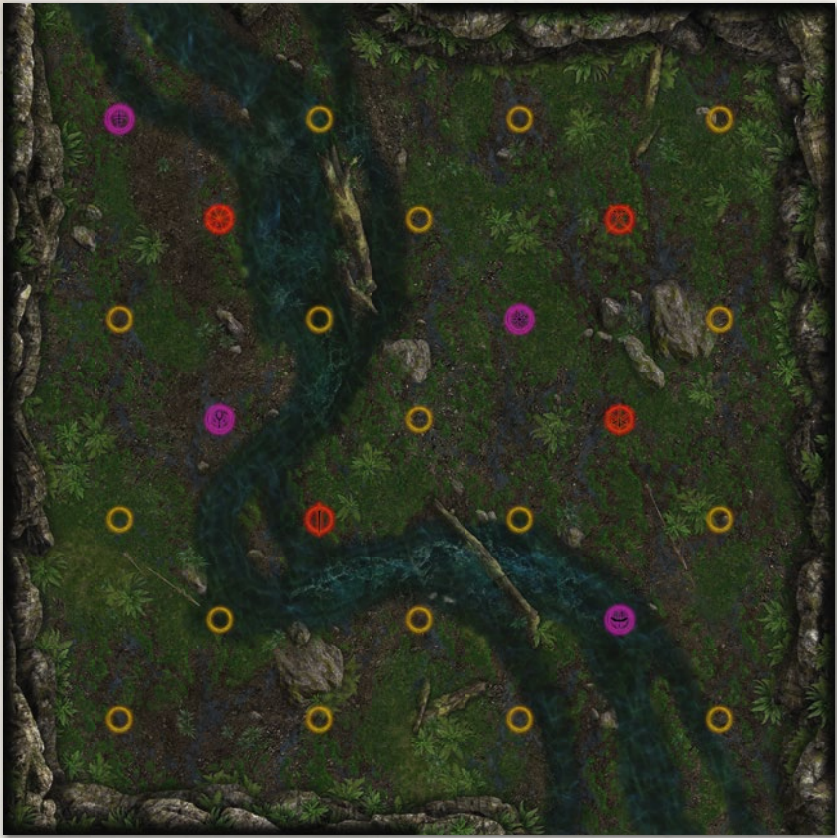
Die Erweiterung *Black Dragon Kalameet* enthält folgende Komponenten:

- 1x Regelblatt
- 1x Kalameet-Figur
- 1x Gesundheitsdrehscheibe: Kalameet
- 1x Informationskarte: Kalameet
- 13x Verhaltenskarten: Kalameet
- 8x Bombardierungskarten
- 2x Schatzkarten: Kalameet
- 4x Unheilzustandsmarker
- 4x Stufe-4-Begegnungskarten
- 1x Megaboss-Spielbrett



Black Dragon Kalameet





Megaboss-Spielbrett



Informationskarte und Verhaltenskarten



Schatzkarten



Gesundheitsdrehscheibe



Bombardierungskarten



Stufe-4-Begegnungskarten












Unheilzustandsmarker





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 Charakertafeln, 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: Great Stone Bridge

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 an dem 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

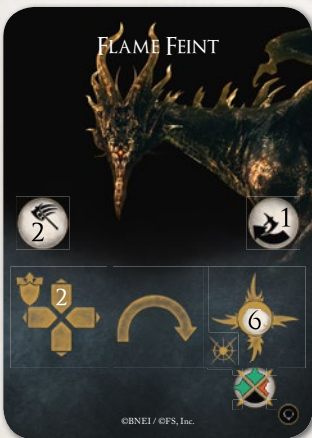
Megaboss-Informationskarten enthalten viele der Informationen, die auch auf den Informationskarten anderer Bosse angegeben sind. Jede Megaboss-Informationskarte enthält folgende Informationen:



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 BLACK DRAGON KALAMEET

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 Black Dragon Kalameet auf den Megaboss-Startknoten gestellt, wobei der vordere Bogen auf die Mitte des Megaboss-Spielbretts gerichtet sein muss.

Dann musst du den Verhaltensstapel des Black Dragon Kalameet wie folgt aufbauen:

1. Trenne die zehn Standardverhaltenskarten, die beiden Hauptverhaltenskarten , die Verschärfungskarte und die acht Bombardierungskarten voneinander.
2. Ziehe zufällig vier Standardverhaltenskarten und mische sie. (Es gibt mehr Verhaltenskarten als benötigt. So verhält Kalameet sich bei jeder Begegnung anders.)

3. Decke für jeden in der Begegnung der Stufe 4 gefundenen Grabstein eine zufällig gezogene dieser vier Karten auf.
4. Nimm die beiden Hauptverhaltenskarten „Mark of Calamity“ und „Hellfire Blast“, lege sie zu den vier zufälligen Verhaltenskarten und mische alle sechs Karten, um den Verhaltensstapel zu erstellen. Lege ihn verdeckt ab, sodass du gut an ihn herankommst.

Ist Kalameets Verhaltensstapel fertig, nimm die acht Bombardierungskarten, mische sie und lege sie verdeckt neben den Verhaltensstapel.

Jetzt kann die Megaboss-Begegnung beginnen.

Fällt Kalameets Gesundheit auf den Verschärfungspunkt oder darunter, erfolgt eine Verschärfung Kalameets. Nimm die Verschärfungs-Verhaltenskarte „Hellfire Barrage“ und mische sie in den Verhaltensstapel. Beachte, dass Spieler nun das Angriffsmuster Kalameets erneut erlernen und mit einer zusätzlichen Hellfire-Karte rechnen müssen.



Hauptverhaltenskarten



Verschärfungs-Verhaltenskarten



Bombardierungskarten

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

ANGEPASSTE SPIELELEMENTE

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

ZUSTAND: UNHEIL

In der Begegnung mit *Black Dragon Kalameet* wird ein neuer Zustand eingeführt: **Unheil**. Besitzt ein Angriff den Zustand „Unheil“, wird auf den/ die getroffenen Charakter(e) ein Unheilsmarker gelegt.




Wenn ein Charakter mit einem Unheilsmarker einen Block-, Widerstands- oder Ausweichwurf vornimmt, erhält er -1 Erfolg. Erleidet der Charakter durch den Angriff Schaden, wird der Unheilsmarker entfernt. (Beachte, dass ein Unheilsmarker, ähnlich wie ein Blutungsmarker, *nicht* am Ende der Charakteraktivierung entfernt wird.)

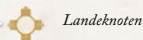
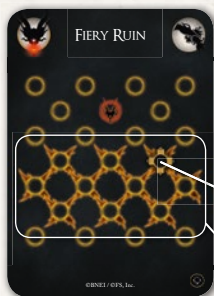
BOMBARDIERUNGSANGRIFFE

In der Begegnung mit *Black Dragon Kalameet* kommt auch ein Bombardierungskartenset zum Einsatz, wenn Kalameet sich in die Luft erhebt und den Boden mit einer Feuersbrunst bedeckt. Wird ein Bombardierungsangriffssymbol aufgedeckt, müssen die Spieler eine Bombardierungskarte ziehen und ausführen.

Ist der Bombardierungsstapel nach dem Ziehen einer Verhaltenskarte mit dem Bombardierungssymbol erschöpft, erstelle einen neuen Bombardierungsstapel, indem du den Abwurfstapel nimmst und ihn ohne ihn zu mischen umdrehst. Der Kampf verläuft danach wie gewohnt.



Das **Bombardierungssymbol** zeigt einen besonderen magischen Angriff an. Anstatt die Charaktere innerhalb eines Bereichs oder einer bestimmten Reichweite anzugreifen, betrifft die Bombardierung alle Charaktere auf bestimmten Knoten. Um einen Bombardierungsangriff auszuführen, entferne Kalameet zuerst von diesem Feld. Alle Figuren, die sich auf demselben Knoten wie Kalameet befunden haben, bleiben dort stehen. Decke dann die oberste Karte des Bombardierungsstapels auf, um zu sehen, welche Knoten betroffen sind, und führe den magischen Angriff gegen alle betroffenen Charaktere aus. Dann wird die Bombardierungskarte abgelegt und Kalameet auf dem auf der Bombardierungskarte angegebenen **Landeknoten**  platziert. Alle Charaktere auf dem Landeknoten werden auf einen angrenzenden Knoten verdrängt.



Landeknoten



Vom Bombardierungsangriff betroffene Knoten

KAMPAGNENSZENARIO

IN FLAMMEN GEHÜLLT

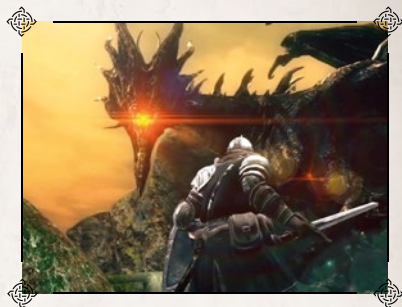
Dark Souls™ 1

Auch nach dem Sieg über den stolzen Ornstein und seinen finsternen Verbündeten gibt es noch gute Gründe, die Suche nach diesem edlen Ritterorden fortzuführen. Die wenigen Erleuchteten werden weiter in die Königsgärten reisen, wo sich ein Angehöriger von Gwyns mächtigen Dragonslayers aufhalten könnte – doch du solltest es nicht auf Hawkeye Gough abgesehen haben. Der Letzte der Unsterblichen Drachen, der uralte und böse Kalameet the Black, haust in diesen Tälern und lauert all jenen auf, die sich auf die törichte Suche nach dem Unheilsstein begeben haben, der in seinen Schädel eingebettet ist. Ist dieses mächtige Artefakt es wert, einen solch schrecklichen und gefährlichen Gegner herauszufordern?



ABSCHNITT 4: ROYAL WOOD

- Lagerfeuerspielfeld
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 3
- Begegnung der Stufe 4
- Black Dragon Kalameet (Megaboss)



Die Erweiterung *Black Dragon Kalameet* 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- und Gelände-Startknoten nach oben usgebreitet. 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.



*Beispiel: Aufbau
des Royal Wood*





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

Graphische Gestaltung & Layout: Tom Hutchings

Texturgrafiker: Ed Bouelle

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.

