

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

DARK SOULS™

THE BOARD GAME

BLACK DRAGON KALAMEET

BLACK DRAGON KALAMEET

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, antes de que el olvidado reino de Oolacile fuera engullido por el Abismo, el último de los antiguos Dragones Eternos se afincó en aquellas tierras. Los más necios lo conocen como el «dragón de un solo ojo», pero el color y la naturaleza de Black Dragon Kalameet son tan oscuros que hacen honor a su verdadero nombre. Su único resquicio de luz: la brillante gema del caos que alberga entre sus ojos. Nada se sabe de esa terrible piedra, tan solo que fue engarzada en la propia carne de la criatura y su brillo carmesí perdió toda calidez.

Incluso hoy en día, aquellos que aún recuerdan el suceso destacan la terrible ira de Black Dragon Kalameet, el portador de la calamidad. Siempre fue el más beligerante de entre los dragones, pero cuando Gwyn empuñó la lanza de luz solar para despojarlo de su pétrea piel, Kalameet abrazó una existencia más cercana a la de las bestias salvajes que a la de sus propios parientes. Entregado a su terrible furia, aniquilaba a quien osara cruzarse en su camino, y la impenetrable negrura de su aliento llegó a convertirse en una verdadera amenaza para el Bosque Real.

El último dragón verdadero sucumbió únicamente ante el arrojo de un héroe desconocido, ayudado del potente brazo de Harokey Gough, un miembro de los Dragonslayers. Sin esos míticos héroes, jamás podrías albergar esperanza alguna contra el dragón negro y su maléfica marca de la calamidad, independientemente de tu coraje o determinación.

INTRODUCCIÓN

La expansión *Black Dragon Kalameet* está diseñada para utilizarse con *Dark Souls™: The Board Game*. Black Dragon Kalameet es un megajefe, un poderoso enemigo al que los jugadores pueden enfrentarse tras haber superado varias batallas, un minijefe y un jefe principal.



ÍNDICE

La expansión *Black Dragon Kalameet* 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 *Black Dragon Kalameet* incluye los siguientes artículos:

- 1 anexo con las reglas de la expansión
- 1 figura de Kalameet
- 1 rueda de salud de Kalameet
- 1 carta de datos de Kalameet
- 13 cartas de acción de Kalameet
- 8 cartas de calcinación
- 2 cartas de tesoro de Kalameet
- 4 fichas de calamidad
- 4 cartas de batalla de nivel 4
- 1 tablero de megajefe



Black Dragon Kalameet





Tablero de megajefe



Carta de datos y cartas de acción



Cartas de tesoro



Rueda de salud



Cartas de calcinación



Cartas de batalla de nivel 4



Fichas de calamidad





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 su tablero. Ten en cuenta que en algunas batallas de nivel 4 se 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: Great Stone Bridge

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.

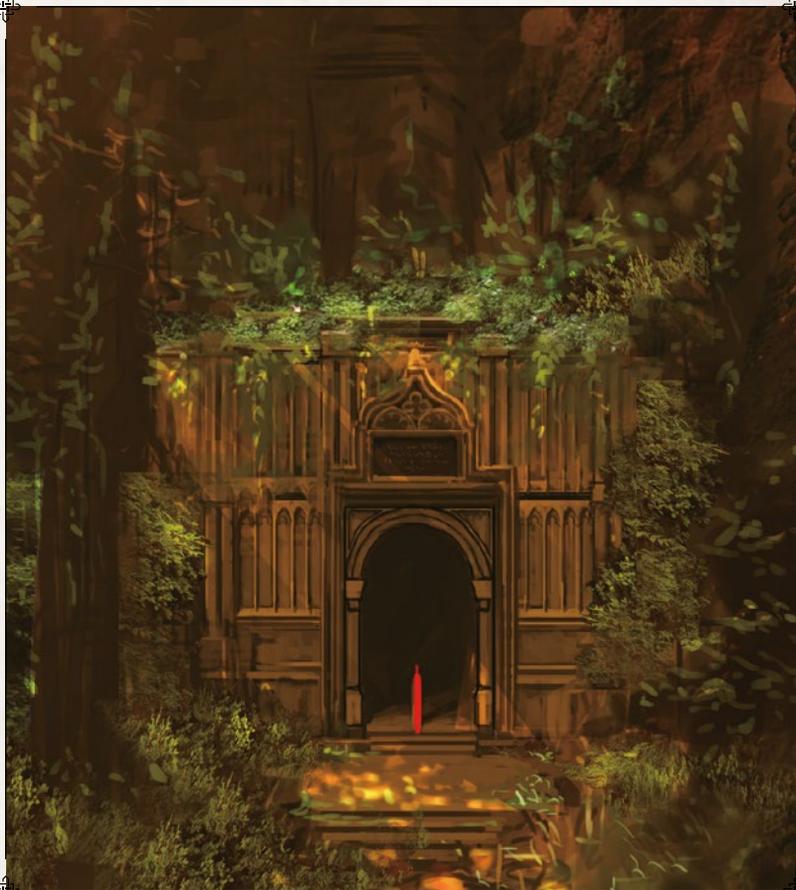


BATALLAS CONTRA LOS MEGAJEFES

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 se rigen por casi todas 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

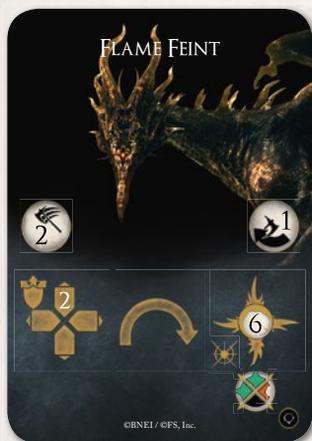
Las cartas de datos de megajefe contienen prácticamente la misma información que las demás cartas de datos de jefe. Cada carta de datos de megajefe incluye la siguiente información:



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 BLACK DRAGON KALAMEET

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 de Black Dragon Kalameet en su nodo de aparición, con el sector frontal mirando al centro del tablero de megajefe.

La siguiente fase en la preparación de la batalla contra el Black Dragon Kalameet consiste en crear el mazo de acciones del jefe de la siguiente manera:

1. Separa las diez cartas de acción estándar, las dos cartas de acción instintiva , la carta de enfurecimiento  y las ocho cartas de calcinación.
2. Elige cuatro cartas de acción estándar al azar y barájalas. Ten en cuenta que hay más cartas de acción de las que necesitas. Así, Kalameet podrá actuar de formas distintas cada vez que te enfrentes a él.

3. Descubre una de las cuatro cartas al azar por cada lápida que haya en la batalla de nivel 4.
4. Coge las dos cartas de acción instintiva , Mark of Calamity y Hellfire Blast, júntalas con las cuatro cartas de acción aleatorias y baraja las seis cartas para crear el mazo de acciones. Colócalo boca abajo en un lugar fácilmente accesible.

Una vez que tengas listo el mazo de acciones de Kalameet, coge las ocho cartas de calcinación, barájalas y colócalas boca abajo junto al mazo de acciones, también en un lugar accesible.

En ese momento, la batalla contra el megajefe puede comenzar.

Cuando su salud se reduzca al punto de enfurecimiento o por debajo de este, Kalameet se enfurecerá. Coge entonces la carta de acción de enfurecimiento Hellfire Barrage e introdúcela en el mazo de acciones antes de barajarlo. Ten en cuenta que, a partir de ahora, los jugadores tendrán que volver a aprenderse el patrón de ataque de Kalameet, así como enfrentarse a otra carta Hellfire.



Cartas de acción instintiva



Carta de acción de enfurecimiento



Cartas de calcinación

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*).

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*.

EL ESTADO PERJUDICIAL «CALAMIDAD»

En la batalla contra el *Black Dragon Kalameet* se introduce un nuevo estado perjudicial denominado **calamidad**.

Cuando un ataque lleve asociado el estado «calamidad», coloca una ficha de calamidad en el personaje (o personajes) heridos.



Cuando un personaje que tenga la ficha de calamidad tire los dados para determinar el valor de bloqueo, aguante o evasión, se les restará 1 punto en la tirada. Si sufren daños debido al ataque, se les retira la ficha de calamidad. Ten en cuenta que, al igual que las de hemorragia, las fichas de calamidad *no* se retiran al finalizar la activación del personaje.

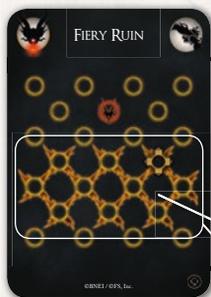
ATAQUES CALCINADORES

En la batalla contra el *Black Dragon Kalameet* también se introduce un mazo de cartas de calcinación, las cuales entran en juego cuando Kalameet levanta el vuelo y barre el terreno con una lluvia de abrasadoras llamas. Al descubrir un icono de ataque calcinador, los jugadores tendrán que sacar y resolver una carta de calcinación.

Si el mazo de calcinación está vacío al resolver una carta de acción con el icono correspondiente, crea un nuevo mazo de calcinación cogiendo la pila de descarte y poniéndola bocabajo sin barajarla. Después de esto, el combate sigue con normalidad.



El icono de **calcinación** representa un tipo de ataque mágico especial. En lugar de atacar a los personajes de un sector o a los que están situados a una distancia concreta, los ataques calcinadores van dirigidos a todos los personajes de varios nodos específicos. Para resolver el ataque calcinador, retira primero a Kalameet del tablero. Todas las figuras que se encontraran en su mismo nodo permanecerán en él. A continuación, descubre la carta superior del mazo de calcinación para determinar qué nodos se ven afectados y resuelve el ataque mágico contra todos los personajes a los que vaya dirigido. Por último, descarta la carta de calcinación y coloca a Kalameet en el **nodo de aterrizaje** que aparece en ella. Todos los personajes que se encuentren en el nodo de aterrizaje serán expulsados a cualquier nodo adyacente.



Nodo de aterrizaje



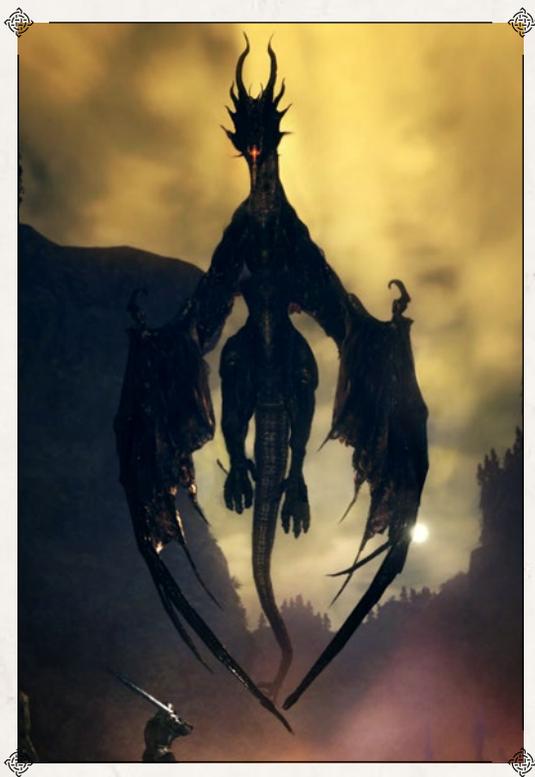
Nodos a los que se dirige el ataque calcinador

ESCENARIO DE CAMPAÑA

BAÑO DE LLAMAS

Dark Souls™ 1

Ya habéis derrotado al arrogante Ornstein y a su pérfido aliado, pero aún quedan motivos para seguir con la búsqueda de tan noble hermandad de caballeros. Los pocos afortunados que hayan sobrevivido seguirán su periplo hacia los Jardines Reales, donde encontrarán a un miembro de los poderosos Dragonslayers de Gwyn... pero no será Hawkeye Gough vuestra presa. El último de los Dragones Eternos, Kalameet the Black, mora en estos claros. Un antiguo mal que aguarda a todo aquel lo suficientemente imprudente como para venir en busca de la gema de calamidad que alberga en su cráneo. Pero desafiar a tan temible y peligroso enemigo... ¿Merecerá la pena cometer semejante locura por ese artefacto?



PARTE 4 BOSQUE REAL

- Tablero de hoguera
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 3
- Batalla de nivel 4
- Black Dragon Kalameet (megajefe)



La expansión *Black Dragon Kalameet* puede añadirse al final de 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.



Ejemplo de la preparación del Royal Wood





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: Ed Bourelle

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

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

