

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 wide and its head raised. The background is a hazy, golden-yellow sky with silhouettes of trees and hills.

DARK SOULS™
THE BOARD GAME

BLACK DRAGON KALAMEET

BLACK DRAGON KALAMEET

Secondo la leggenda, tanto tempo fa, prima che il regno dimenticato di Oolacile venisse inghiottito dall'Abisso, l'ultimo dei Draghi Immortali stabilì la sua dimora in quella terra. Conosciuto dagli stolti come il drago mono-occhio, Black Dragon Kalameet ha un'indole e un colore scuro, come suggerisce il suo nome. L'unico spiraglio di luce è la gemma del caos situata tra i suoi occhi. Nessuno parla di quella pietra terribile, se non per dire che è incastonata nella pelle della creatura e che il suo bagliore cremisi è completamente privo di calore.

Persino ora, chi ricorda quegli anni, parla della terribile ira di Black Dragon Kalameet, Portatore delle Calamità. Tra i draghi più bellicosi, dopo essere stato trafitto dalle Lance del Sole brandite da Gwyn, Kalameet divenne più simile alle bestie feroci che ai suoi compagni draconici. La sua terribile furia annientò le sue vittime senza difficoltà, e il suo alito come fiamme nere minacciò di distruggere i Giardini Reali.

Ultimo tra i veri draghi, fu abbattuto soltanto dagli sforzi di un eroe sconosciuto, aiutato dal possente braccio di Hawkeye Gough, membro dei Dragonslayers. Senza eroi così mitici, non avresti speranza contro il drago nero e il suo maligno Marchio di Calamità, indipendentemente dal tuo coraggio o dalla tua determinazione.

INTRODUZIONE

L'utilizzo dell'espansione *Black Dragon Kalameet* è inteso solo per il gioco di *Dark Souls™: The Board Game*. Black Dragon Kalameet è un mega boss, un nemico potente che i giocatori possono affrontare dopo aver superato numerosi scontri, un mini boss e un boss principale.



CONTENUTO

L'espansione *Black Dragon Kalameet* 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 *Black Dragon Kalameet* include i componenti seguenti:

- 1 libretto delle regole
- 1 miniatura Kalameet
- 1 disco della salute Kalameet
- 1 carta dei dati Kalameet
- 13 carte Comportamento Kalameet
- 8 carte Fiammata volante
- 2 carte Tesoro Kalameet
- 4 segnalini Stato calamità
- 4 carte Scontro di livello 4
- 1 pannello Mega boss



Black Dragon Kalameet





Pannello Mega boss



Carte dei dati e carte Comportamento



Carte Tesoro



Disco della salute



Carte Fiammata volante

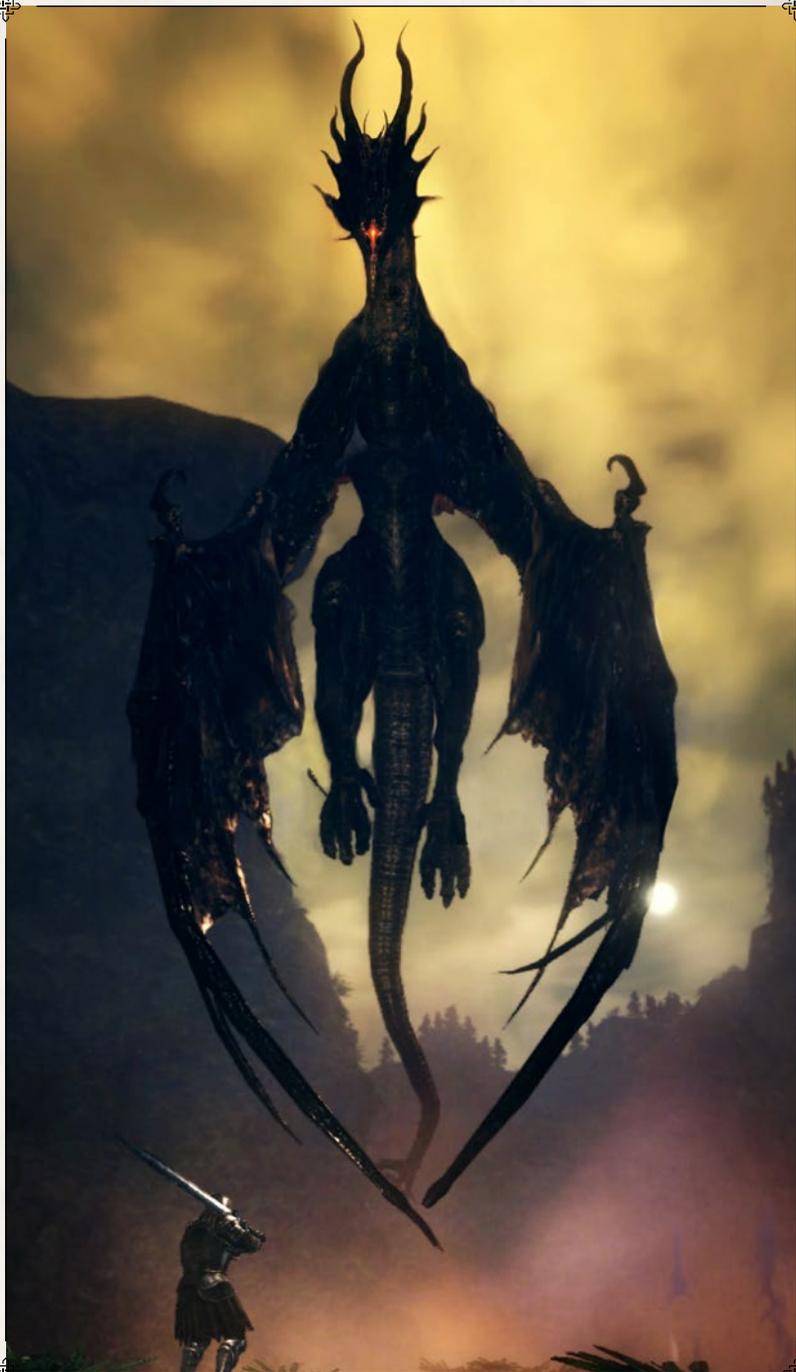


Carte Scontro di livello 4



Segnalimi Stato calamità





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 ☒).

Azzera 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 completato con successo 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 Trappole
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: Great Stone Bridge

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.

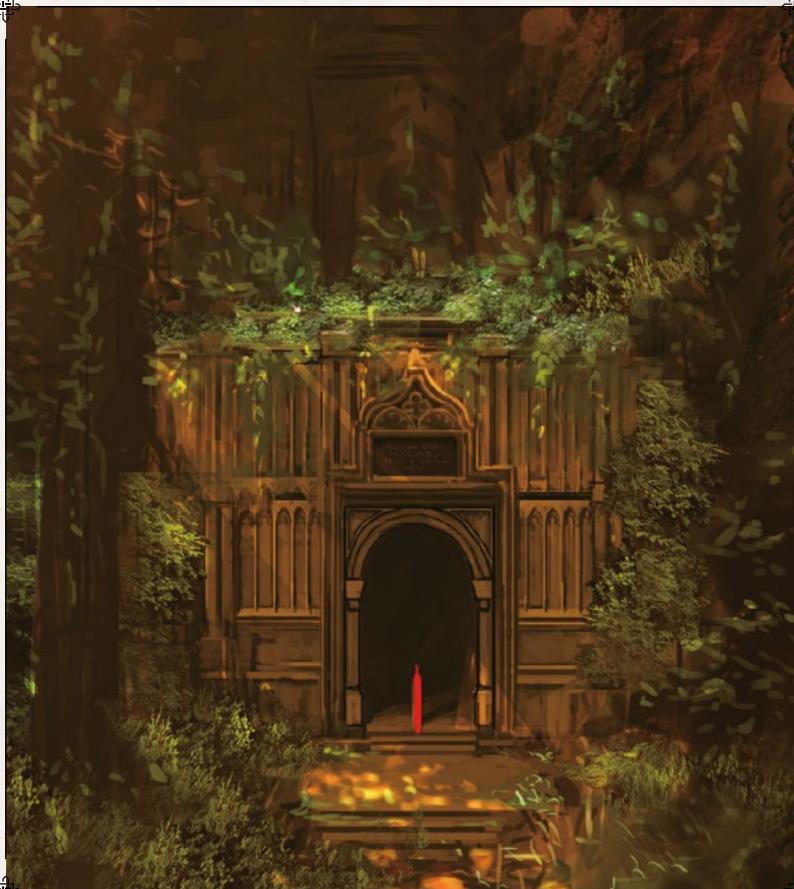


SCONTRI MEGA BOSS

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

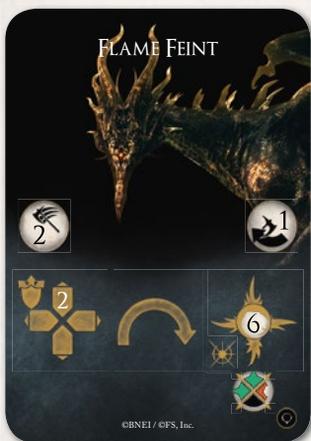
Le carte dei dati Mega boss contengono molte delle stesse informazioni che trovi su altre carte dei dati Boss. Ciascuna carta dei dati Mega boss riporta le informazioni seguenti:



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 COMPORTAMENTO 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 BLACK DRAGON KALAMEET 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 Black Dragon Kalameet sul nodo d'apparizione per mega boss con l'arco d'attacco anteriore di fronte al centro del pannello mega boss.

A questo punto si passa alla preparazione del mazzo di carte Comportamento per lo scontro Black Dragon Kalameet, in questo modo:

1. Separa le dieci carte Comportamento standard, le due carte Comportamento tipico (A), le carte Furore (F) e le otto carte Fiammata volante (FV).
2. Pesca quattro carte Comportamento standard e mischiale. (Ricorda che ci sono più carte Comportamento di quelle che servono: in questo modo Kalameet potrà comportarsi diversamente ogni volta che lo affronti.)

3. Per ogni tomba trovata nello scontro di livello 4, scopri una carta qualsiasi tra queste quattro.
4. Prendi le due carte Comportamento tipico (A), Mark of Calamity e Hellfire Blast, aggiungile alle quattro carte Comportamento casuali e mescola tutte e sei le carte per creare un mazzo di carte Comportamento. Posizionalo a portata di mano, senza scoprirlo.

Dopo aver creato il mazzo di carte Comportamento, prendi le otto carte Fiammata volante, mescolale e poi mettile vicino al mazzo di carte Comportamento senza scoprirle.

A questo punto, lo scontro mega boss può iniziare.

Quando la salute di Kalameet è pari o inferiore al punto di Furore, Kalameet sarà furente. Prendi una carta Comportamento Furore Hellfire Barrage e mescolala nel mazzo di carte Comportamento. A questo punto i giocatori dovranno imparare il nuovo schema d'attacco di Kalameet e dovranno anche affrontare una carta Hellfire in più.



Carte Comportamento tipiche



Carte Comportamento Furore



Carte Fiammata volante

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*).

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*.

STATO CALAMITÀ

Lo scontro *Black Dragon Kalameet* introduce una nuova condizione, la **Calamità**. Quando un attacco presenta lo stato di calamità, posiziona un segnalino Stato calamità sul personaggio/i colpiti dall'attacco.

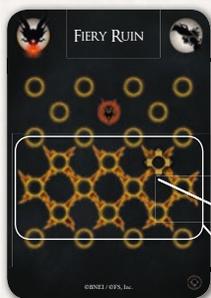


Quando un personaggio con segnalino Stato calamità esegue una parata, contrasto o schivata, subisce -1 punto sulla schivata. Se subisce danni da un attacco, rimuovi il segnalino Stato calamità. (Il segnalino Stato calamità, come quello Sanguinamento, *non* viene rimosso alla fine dell'attivazione di un personaggio.)

ATTACCHI FIAMMATA VOLANTE

Lo scontro *Black Dragon Kalameet* introduce anche un mazzo di carte Fiammata volante, usato quando Kalameet si libra in volo e colpisce il terreno con fiamme vivaci. Quando si svela l'icona attacco Fiammata volante, i giocatori devono pescare e risolvere una carta Fiammata volante.

Se il mazzo delle carte Fiammata volante è vuoto quando si risolve una carta Comportamento con l'icona Fiammata volante, crea il nuovo mazzo di carte Fiammata volante prendendo la pila scartata e mettila a faccia in giù, senza mescolarla. Il combattimento prosegue normalmente.



L'icona **Fiammata volante** indica un tipo speciale di attacco magico. Invece di attaccare i personaggi nell'arco d'attacco o a una specifica distanza, l'attacco Fiammata volante prende di mira tutti i personaggi su nodi specifici. Per risolvere un attacco Fiammata volante, prima rimuovi Kalameet dal pannello. Le miniature che si trovano sullo stesso nodo di Kalameet rimangono su quel nodo. Scopri la prima carta del mazzo delle carte Fiammata volante per vedere quali nodi saranno colpiti, poi risolvi l'attacco magico contro i personaggi da colpire. Infine, metti via la carta Fiammata volante e posiziona Kalameet sul **nodo di atterraggio**  mostrato sulla carta Mitragliatrice. Tutti i personaggi che si trovano sui nodi di atterraggio vengono spinti su un nodo adiacente.



Nodo di atterraggio



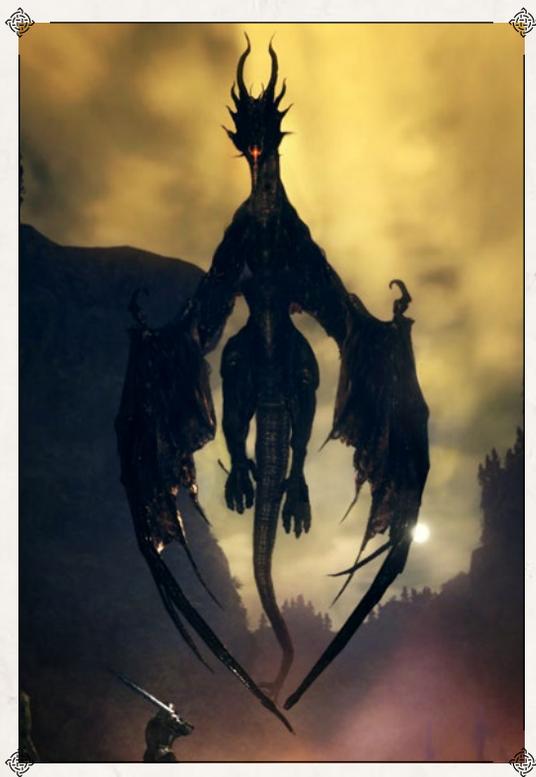
Nodi presi di mira dall'attacco Fiammata volante

SCENARIO DELLA CAMPAGNA

— AVVOLTO DALLE FIAMME —

Dark Souls™ 1

Persino dopo la sconfitta del feroce Ornstein e dei suoi vili alleati, bisogna proseguire con la ricerca di questa nobile confraternita di cavalieri. Solo pochi illuminati sapranno continuare il viaggio verso i Giardini Reali, dove potrebbe trovarsi un membro dei potenti Drangonslayers di Gwyn, ma non è Hawkeye Gough la tua preda. Ultimo tra i Draghi Immortali, Kalameet the Black, abita in queste radure, un male antico che attende gli sciocchi alla ricerca della pietra della calamità incastonata nel suo cranio. Vale la pena sfidare un nemico così terribile e pericoloso per ottenere questo reperto poderoso?



CAPITOLO 4 FORESTA REALE

- Pannello Falò
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 3
- Scontro di livello 4
- Black Dragon Kalameet (mega boss)



L'espansione *Black Dragon Kalameet* può essere aggiunta alla fine della 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.



Come preparare
Royal Wood





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: Ed Bouelle

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.

