

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. Its eyes are glowing red. 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

La légende raconte qu'il y a bien longtemps, avant que le royaume oublié d'Oolacile ne soit englouti par les Abysses, le dernier des Dragons éternels fit de ces terres sa demeure. Connu par les imprudents comme le dragon borgne, Black Dragon Kalameet avait une couleur et une nature aussi sombres que son véritable nom le suggère, avec pour seule étincelle de lumière une gemme de chaos luisant entre ses deux yeux. De cette terrible pierre il n'est jamais fait état, sauf pour dire qu'elle était incrustée dans la chair de la créature et que son éclat pourpre était dépourvu de toute forme de chaleur.

Encore aujourd'hui, ceux qui se souviennent de ce temps racontent le terrible courroux du Black Dragon Kalameet, le Porte-calamité. Ayant toujours fait partie des dragons les plus belliqueux, après que les Lances de lumière solaire de Gwyn déchirèrent sa peau de pierre, Kalameet devint plus comparable à une bête sauvage qu'à un dragon ordinaire. Sa terrible fureur annihila sans mal ceux sur qui il porta son attention, alors que la profonde noirceur de son souffle surnaturel menaça de consumer le Bois royal.

Le dernier véritable dragon tomba seulement sous les efforts d'un héros inconnu, aidé par le bras puissant de Hawkeye Gough, un membre des Dragonslayers. Sans ces héros mythiques, vous n'auriez probablement eu aucun espoir contre le dragon noir et sa malveillante Mark of Calamity, peu importe votre courage ou votre détermination.

INTRODUCTION

L'extension *Black Dragon Kalameet* est destinée à être utilisée avec *Dark Souls™: The Board Game*. Black Dragon Kalameet est un méga boss, un ennemi puissant que les joueurs peuvent rencontrer après avoir combattu de nombreuses rencontres, un boss secondaire et un boss principal.



CONTENU

L'extension *Black Dragon Kalameet* 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

L'extension *Black Dragon Kalameet* inclut les éléments suivants :

- 1 x Encart de règles
- 1 x Figurine Kalameet
- 1 x Compteur de santé de Kalameet
- 1 x Carte de données de Kalameet
- 13 x Cartes de comportement de Kalameet
- 8 x Cartes souffle
- 2 x Cartes trésor de Kalameet
- 4 x Jetons d'état Calamité
- 4 x Cartes de rencontre niveau 4
- 1 x Plateau de jeu Méga boss



Black Dragon Kalameet





Plateau de jeu Méga boss



Cartes de données et cartes de comportement



Cartes trésor



Cadran de santé



Cartes souffle



Cartes de rencontre niveau 4



Jetons d'état Calamité





MISE EN PLACE APRÈS LE BOSS PRINCIPAL

Avant qu'un groupe ne 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 replacez-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 les 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 : Great Stone Bridge

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.

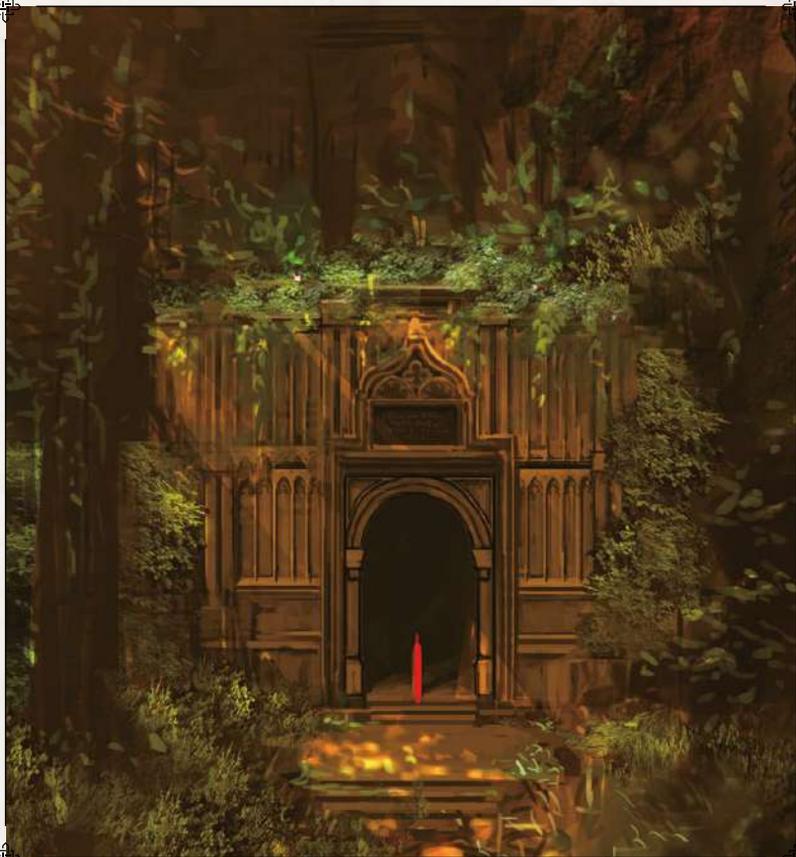


RENCONTRES AVEC UN MÉGA BOSS

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

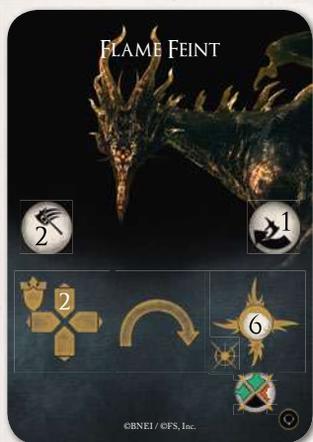
Les cartes de données de méga boss incluent quasiment les mêmes informations que les autres cartes de données de boss. Chaque carte de données de méga boss inclut les informations suivantes :



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 BLACK DRAGON KALAMEET

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 Black Dragon Kalameet sur le repère d'apparition de méga boss avec son arc avant face au centre du plateau de jeu Méga boss.

Pour continuer la mise en place de la rencontre avec Black Dragon Kalameet, il faut créer le paquet comportement du boss comme suit :

1. Séparez les dix cartes de comportement standards, les deux cartes de comportement Signature , la carte d'Intensification  et les huit cartes Souffle .
2. Prenez aléatoirement quatre cartes de comportement standards et mélangez-les. (Notez qu'il y a plus de cartes de comportement que nécessaire. Cela permet à Kalameet de se comporter différemment à chaque confrontation.)

3. Révélez une carte aléatoire sur les quatre pour chaque pierre tombale trouvée dans la rencontre de niveau 4.
4. Prenez les deux cartes de comportement Signature , Mark of Calamity et Hellfire Blast, et ajoutez-les aux quatre cartes de comportement aléatoires, puis mélangez les six cartes pour créer le paquet de comportement. Placez-le face cachée à portée de main.

Une fois le paquet de comportement de Kalameet créé, piochez les huit cartes Strafe, mélangez-les, et placez-les faces cachées près du paquet de comportement à portée de main.

À ce stade, la rencontre contre le méga boss est prête à démarrer.

Lorsque la santé de Kalameet est réduite à son point d'intensification ou moins, Kalameet passe en mode intensification. Prenez la carte de comportement d'intensification Hellfire Barrage et mélangez-la dans le paquet comportement. Notez que les joueurs devront désormais réapprendre le schéma d'attaques de Kalameet tout en ayant à faire face à une autre carte Hellfire.



Cartes de comportement Signature



Carte de comportement Intensification



Cartes soufflé

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*.)

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*.

ÉTAT CALAMITÉ

La rencontre avec *Black Dragon Kalameet* introduit un nouvel état : **Calamité**.

Lorsqu'une attaque possède l'état calamité, placez un jeton Calamité sur le ou les personnages touchés par l'attaque.

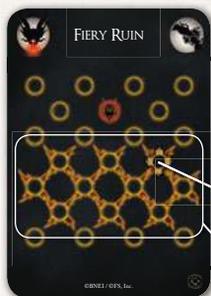


Lorsqu'un joueur marqué d'un jeton Calamité effectue un jet de parade, résistance ou esquive, il subit un malus de -1 à son jet. Si l'attaque lui inflige des dégâts, retirez le jeton Calamité. (Notez qu'un jeton Calamité, comme un jeton Hémorragie, *n'est pas* retiré à la fin de l'activation d'un personnage.)

ATTAQUES DE SOUFFLE

La rencontre avec *Black Dragon Kalameet* introduit un paquet de Cartes souffle qui sont utilisés lorsque Kalameet vole dans les airs et qu'il souffle des flammes au sol dans un rugissement tonitruant. Lorsqu'une icône d'attaque de Souffle est révélée, les joueurs doivent piocher et résoudre une carte de Souffle.

Si le paquet de Souffle est vide lorsqu'une carte de comportement avec une icône Souffle est résolue, créez le nouveau paquet de Souffle en prenant la pile de défausse et en la retournant face cachée sans mélanger. Le combat continue alors normalement.



L'icône **Souffle** indique un type spécial d'attaque magique. Au lieu d'attaquer les personnages dans un arc précis ou avec une portée spécifique, l'attaque de Souffle cible tous les personnages sur des repères donnés. Pour résoudre une attaque de Souffle, retirez d'abord Kalameet de la tuile. Toutes les figurines qui se trouvaient sur le même repère que Kalameet restent sur ce repère. Puis révélez la carte supérieure du paquet Souffle pour voir quels repères sont affectés, et résolvez l'attaque magique contre les éventuels personnages ciblés. Enfin, défaussez la carte Souffle et placez Kalameet sur le **repère d'atterrissage**  indiqué sur la carte Souffle. Tous les personnages se trouvant sur le repère d'atterrissage sont poussés sur un repère adjacent.



Repère d'atterrissage



Repères ciblés par l'attaque de souffle

SCÉNARIO DE CAMPAGNE

BAIGNÉ DANS LES FLAMMES

Dark Souls™ 1

Même après la chute du fier Ornstein et de son vil allié, il reste des raisons de continuer la recherche de cette noble fraternité de chevaliers. Quelques éclairés sauront qu'il faut voyager jusqu'aux Jardins royaux, où peut être trouvé un membre des puissants Dragonslayers de Gwyn ; il ne s'agira pas d'Hawkeye Gough, votre proie sera toute autre. Le dernier des Dragons éternels, Kalameet the Black, habite dans ces clairières, tel un mal ancien qui attend les êtres assez fous pour venir chercher la pierre de calamité incrustée sur son crane. Mais ce puissant artefact vaut-il la folie de défier un adversaire aussi dangereux et terrifiant ?



SECTION 4 BOIS ROYAL

- Tuile feu de camp
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 3
- Rencontre niveau 4
- Black Dragon Kalameet (Méga Boss)

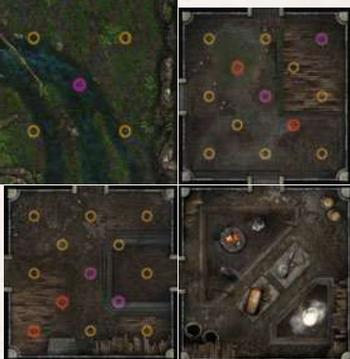


L'extension *Black Dragon Kalameet* peut être ajoutée à la fin de la campagne Le Premier Voyage qui se trouve aux pages 34 et 45 du livre de règles de *Dark Souls™: The Board Game*.

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.



Exemple de mise en place du Bois Royal





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 : Ed Bourelle

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.

