

Call of Dungeons

Au cœur de Khar-Durnthar



Matériel à imprimer

Version 1.0

Nécessite le livre de base Call of Dungeons 1.7 ou supérieur

L'extension Héros et Légendes

Et l'extension Au cœur de Khar-Durnthar

Thunghard = Dieu guerrier (panthéon nain)



Succube 7

Démon



Vol

Aura démoniaque

Séduction : Le héros le plus proche dans sa ligne de vue fait un test de ☉. **Échec** : le héros devient un opposant avec 2 ☹ jusqu'à la fin du tour

(I)

Succube 7

Démon



Vol

Aura démoniaque

Séduction : Le héros le plus proche dans sa ligne de vue fait un test de ☉. **Échec** : le héros devient un opposant avec 2 ☹ jusqu'à la fin du tour

(II)

Gorlaneth 9



Attaque mentale

Invocation : Jetez 1D + 1D par démon en jeu. Pour chaque 1 invoquez un démon. Pour chaque 5 ou 6 placez 1 jeton sur cette carte. Lorsqu'il y a 3 jetons, invoquez Bal'Zargaxx

(I)

BAL'ZARGAXX 18

Démon



Immunité : Feu

Aura démoniaque étendue

Remplace ses 3 par des 6 lors de ses lancers de ☉.

Chânes brûlantes : Les héros dans son arc avant réussissent un test de ☉ ou subir 1D6 ☹.

2x2

Braz'Ignus 5

Démon



Immunité (Feu)

Aura démoniaque

Brulure : Lorsque le Braz'Ignus inflige des ☹, lancez 1D. Sur un 6 il inflige 1D3 ☹ supplémentaire

(I)

Braz'Ignus 5

Démon



Immunité (Feu)

Aura démoniaque

Brulure : Lorsque le Braz'Ignus inflige des ☹, lancez 1D. Sur un 6 il inflige 1D3 ☹ supplémentaire

(II)

Braz'Ignus 5

Démon



Immunité (Feu)

Aura démoniaque

Brulure : Lorsque le Braz'Ignus inflige des ☹, lancez 1D. Sur un 6 il inflige 1D3 ☹ supplémentaire

(III)

Braz'Ignus 5

Démon



Immunité (Feu)

Aura démoniaque

Brulure : Lorsque le Braz'Ignus inflige des ☹, lancez 1D. Sur un 6 il inflige 1D3 ☹ supplémentaire

(IV)

Serviteur du Chaos 4

Épée



Frénésie

Épée : Dans ces actions d'attaque, cet opposant gagne 1 relance si au moins un autre opposant est en contact avec sa cible

(I)

Serviteur du Chaos 4

Épée



Frénésie

Épée : Dans ces actions d'attaque, cet opposant gagne 1 relance si au moins un autre opposant est en contact avec sa cible

(II)

Serviteur du Chaos 4

Bouclier abîmé



Frénésie

Bouclier : Dans ces actions de défense, cet opposant gagne 1 relance si au moins un autre opposant est en contact avec sa cible

(III)

Serviteur du Chaos 4

Bouclier abîmé



Frénésie

Bouclier : Dans ces actions de défense, cet opposant gagne 1 relance si au moins un autre opposant est en contact avec sa cible

(IV)

Serviteur du Chaos 4

Lance



Frénésie

Lance : Dans ces actions d'attaque, cet opposant peut cibler les héros dans les cases adjacentes à son arc avant et chacun de ses 3 compte également pour 1 ☹

(V)

Guerrier du Chaos 8

Pavois du Chaos



Lorsque cet opposant inflige des ☹ à un héros, celui-ci subit 1 ☹ immédiate supplémentaire.

Pavois du Chaos : Lors de ses actions de défense, cet opposant gagne 2 relances.

(III)

Pavois du Chaos

Arme - Rare



+2 ☹ et 2 relances

Corruption du chaos : Ce héros fait un test de ☉. Échec : il perd ☉ et gagne 1 jeton. Pour chaque 3 jetons, il perd 1 dans une aptitude au hasard.

Lors d'un interlude, il peut retirer des marqueurs en payant 5 PG pour chaque marqueur retiré.

Galdhür

Arme des démons

Arme - Permanent



+1 ☉ contre les démons.

+1 ☉ et les 3 sont remplacés par des 6 lors des actions d'attaque.

Bénédiction de Thunghard : ce héros est immunisé contre les auras démoniaques

Légendaire

Départ pour le cœur de la montagne 1

Héros

Chaque héros démarre niveau 0 et sans carte recherche sur une case **x** de la tuile **K 01**

Tuiles

- Démarrage : K 01
- Pile : K 02, K 03 (mélangées)
- Tuile de fin : K 04

Opposants

- Gobelins (4)
- Orques (3)

Menace

- 7 cartes au hasard

MISE EN PLACE

Les portes de Khar-Durnthar 2

Héros

Un héros démarre niveau 1. Jusqu'à 2 héros démarrent avec une carte recherche équipée. Les héros démarrent sur une case **x** de la tuile **K 04** (ignorez la case opposant)

Tuiles

- Démarrage : K 04
- Pile : K 05, K 06, K 07 (mélangées)
- Tuile de fin : K 08

Opposants

- Gobelins (4)
- Orques (3)
- Serviteurs du chaos (2)
- Guerrier du chaos (1) (mis de côté)

Menace

- 9 cartes au hasard

MISE EN PLACE

La voie des anciens 3

Héros

Tous les héros démarrent niveau 1 et avec une carte recherche équipée. Les héros démarrent sur une case **x** de la tuile **K 01**

Tuiles

- Démarrage : K 01
- Pile : K 02, K 03, K 05 (mélangées)
- Tuile de fin : K 06

Opposants

- Serviteurs du chaos (5)
- Orcs (3)
- Succube (1)
- Guerrier du chaos (1)

Menace

- 10 cartes au hasard

MISE EN PLACE

La salle de pierre 4

Héros

Un héros démarre niveau 2, les autres, niveau 1. Chaque héros démarre avec une carte recherche équipée, sur une case **x** de la tuile **K 09**

Tuiles

- Démarrage : K 09
- Pile : K 02, K 03, K 05 (mélangées)
- Tuile de fin : K 10

Opposants

- Serviteur du chaos 1-5
- Guerrier du chaos 1-3
- Braz' Ignus 1-4
- Succube 1
- Gorlaneth (mis de côté)
- Bal'Zargaxx (mis de côté)

Menace

- 12 cartes au hasard
- Tanière du colosse (mise de côté)

MISE EN PLACE

Aux portes du chaos 5

Héros

Les héros démarrent niveau 2 avec une carte recherche équipée. Chaque tour, avant la phase d'initiative, un héros apparaît sur la case portail de la tuile **K 11**

Tuiles

- Démarrage : K 11
- Pile : K 02, K 03, K 04, K 09 (mélangées)
- Tuile de fin : K 12

Opposants

- Guerrier du chaos 1-3
- Braz' Ignus 1-4
- Succube 1-2
- Gorlaneth (mis de côté)

Menace

- 14 cartes au hasard

MISE EN PLACE

Départ pour le cœur de la montagne 1

Règles spéciales

Sortie : La tuile 204 ne peut pas être connectée par son bord ayant des cases X

• **Marée verte :** Lancez 1D. Sur 1 invoquez un goblin. Si aucun goblin ne peut être invoqué, tous les gobelins en jeu gagnent une action gratuite immédiate (épuisé y compris).

Victoire

- Au moins la moitié des héros (arrondie au supérieur) se trouvent sur une case X de la tuile 204. Celle-ci est contrôlée.

Fait d'arme

- Au moins un héros est équipé de 3 cartes Recherche.

QUÊTE

Les portes de Khar-Durnthar 2

Règles spéciales

Escaliers : La tuile 208 ne peut pas être connectée par son bord comprenant les escaliers.

• **Marée verte :** Lancez 1D. Sur 1 invoquez un goblin. Si aucun goblin ne peut être invoqué, tous les gobelins en jeu gagnent une action gratuite immédiate (épuisé y compris).

Gardien : Quand la tuile 208 est révélée, ne piochez pas de carte

opposant pour la case gardien, invoquez le guerrier du chaos à la place

Victoire

- Au moins 2 héros se trouvent sur une case X de la tuile 208. Celle-ci est contrôlée.

Fait d'arme

- Il reste au moins 3 cartes Menace
- Au moins un héros est niveau 2

QUÊTE

La voie des anciens 3

Règles spéciales

Sortie : La tuile 206 ne peut pas être connectée par son bord ayant une case X

• **Renfort :** Lancez 1D. Sur 1 invoquez un serviteur du chaos. Si aucun serviteur du chaos ne peut être invoqué, tous les serviteurs du chaos en jeu gagnent une action gratuite immédiate (épuisé y compris).

Victoire

- Un héros se trouve sur la case X de la tuile 206. Cette tuile est contrôlée.

Fait d'arme

- Deux héros sont équipés de 3 cartes recherche
- Deux héros sont niveau 2

QUÊTE

La salle de pierre 4

Règles spéciales

Gorlaneth : Quand la tuile 210 est révélée, placez Gorlaneth sur la case X. Il ne fait pas d'action de mouvement durant son activation.

Bal'Zargaxx : Si Bal'Zargaxx est invoqué, placez le sur la case gardien de la tuile 210. Les figurines se trouvant sous son socle sont repoussées d'une case et subissent 1D3  Puis

Gorlaneth s'enfuit par le portail.

Victoire

- Vaincre Gorlaneth avant qu'il n'invoque Bal'Zargaxx
- Sinon, vaincre Bal'Zargaxx

Fait d'arme

- Au moins un héros est niveau 3
- Il reste au moins 3 cartes Menace

QUÊTE

Aux portes du chaos 5

Règles spéciales

Gorlaneth : Quand la tuile 212 est révélée, Placez Gorlaneth sur la case X de celle-ci.

Gorlaneth ne peut plus invoquer Bal'Zargaxx

• **Chaleur insoutenable :** Lancez 1D pour chaque héros. Sur un 1 il perd 2 énergies

• **Renforts :** Lancez 1D. Sur un 1 invoquez un opposant

Victoire

- Gorlaneth a été terrassé et la tuile 212 est contrôlée

Fait d'arme

- Tous les héros sont niveau 3
- Il reste au moins 3 cartes Menace

QUÊTE

ESCALIERS X	X			
X	X			
			K 01	

				
				
			K 02	

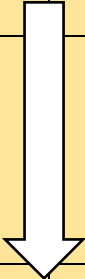
				
			K 03	

	X	X	X	
				
			K 04	

				
				
				
				
			K 05	

		X		
				
				
				
			K 06	

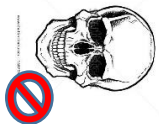
				
				
			K 07	

				
				
			ESCALIERS	
K 08				
				
			X	X

X				
X				
				
			K 09	

				
				
				
K 10				X
				

				
				
			K 11	

				
				
				X
				
			K 12	