

Call of Dungeons

Le réservoir des âmes damnées



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 Le réservoir des âmes damnées



L'antre des saigneurs

1

Héros

Chaque héros démarre niveau 0 et sans carte recherche sur une case x de la tuile RAD1

Tuiles	Opposants	Menace
- Démarrage : RAD1 - Pile : RAD2 et RAD3 (mêlées) - Tuile de fin : RAD4	- Gobelins 1-3 - Orques 1-3 - Cuisinier 1 (mis de côté) - Lycanthrope 1 (mis de côté)	7 cartes au hasard

MISE EN PLACE

L'antre des saigneurs

1

Règles spéciales

Pilleurs : Lors de la mise en place, placez 2 orcs sur les cases opposant de la tuile de démarrage RAD1.

Cuisine : Quand la tuile RAD2 est révélée, placez le cuisinier sur la case X.

Lycanthrope : Quand la tuile RAD4 est révélée, placez le lycanthrope sur la case X.

Festin : lors de la première action de recherche réussie sur la tuile RAD2, recevez la carte recherche « Victuailles »

Victoire

- Un héros se trouve sur la case x de la tuile RAD4. Celle-ci est contrôlée.

Fait d'arme

Nettoyage : Au moins 12 opposants sont terrassés, dont le cuisinier

QUÊTE

Sous terre

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 RAD5

Tuiles	Opposants	Menace
- Démarrage : RAD5 - Pile : RAD6 et RAD7 (mêlées) - Tuile de fin : RAD8	- Gobelins 1-3 - Squelettes 1-3 - Momies 1-2 - Troll des cavernes Colosse (mis de côté)	10 cartes au hasard - Tanière du colosse (mise de côté)

MISE EN PLACE

Sous terre

2

Règles spéciales

Mais qu'il est gros celui-là : Quand la tuile RAD4 est révélée, ne piochez pas de carte opposant, invoquez le Troll des cavernes à la place (colosse)

Victoire

- Le colosse est terrassé et la tuile RAD4 est contrôlée

Fait d'arme

Bingo ! Un test de recherche à été réalisé avec succès sur chacun des quatre coffres de la quête.

QUÊTE

Prise de contact

3

Héros

Tous les héros démarrent niveau 1 et avec une carte recherche équipée, sur une case x de la tuile 01

Tuiles	Opposants	Menace
- Démarrage : 01 - Pile : 03, 05 et 106 (mêlées) - Tuile de fin : B2	- Garde zélote 1 - Lanciers zélotes 1-2 - Archers zélotes 1-2 - Squelette exalté 1	12 cartes au hasard

MISE EN PLACE

Prise de contact

3

Règles spéciales

Comme chez eux : Lors de la phase d'initiative, ne jetez pas les dés. Les opposants jouent toujours en premier.

Victoire

- Un héros est sur la case portail de la tuile B2. Celle-ci est contrôlée.

Fait d'arme

Grand ménage : Au moins 5 zélotes ont été vaincus

Invincibles : Au moment où les héros valident la quête, le total cumulé de leurs blessures est inférieur ou égal à (2x nombre de héros ayant participé à la quête)

QUÊTE

Le réservoir des âmes

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 108

Tuiles	Opposants	Menace
- Démarrage : 108 - Pile : 05, 101 et 105 (mêlées) - Tuile de fin : RAD9	- Orcs 1-3 - Cultiste 1-3 - Mages-soldats 1-3 - Astaroth 1 (mis de côté)	12 cartes au hasard

MISE EN PLACE

Le réservoir des âmes

4

Règles spéciales

Astaroth : Lorsque la tuile RAD9 est révélée, placez Astaroth sur la case X de celle-ci. Il ne fait pas d'action de mouvement durant son activation.

Épuisement : Astaroth fait un test de mental -1 par tranche de 2 blessures. En cas d'échec, Astaroth ne peut plus invoquer d'âme perdue jusqu'à la fin de la partie

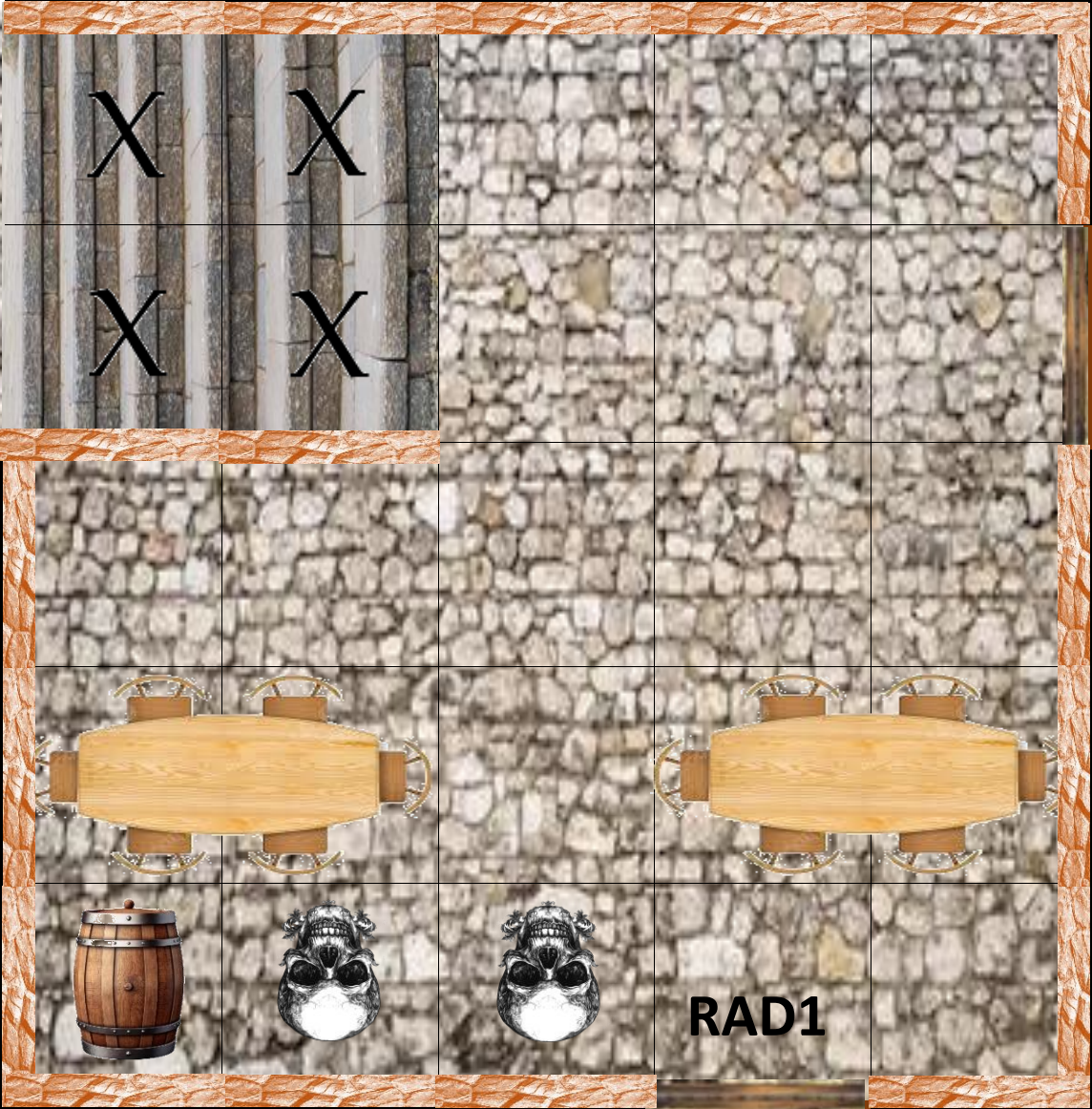
Victoire

- Astaroth est terrassé et la tuile RAD9 est contrôlée.

Fait d'arme

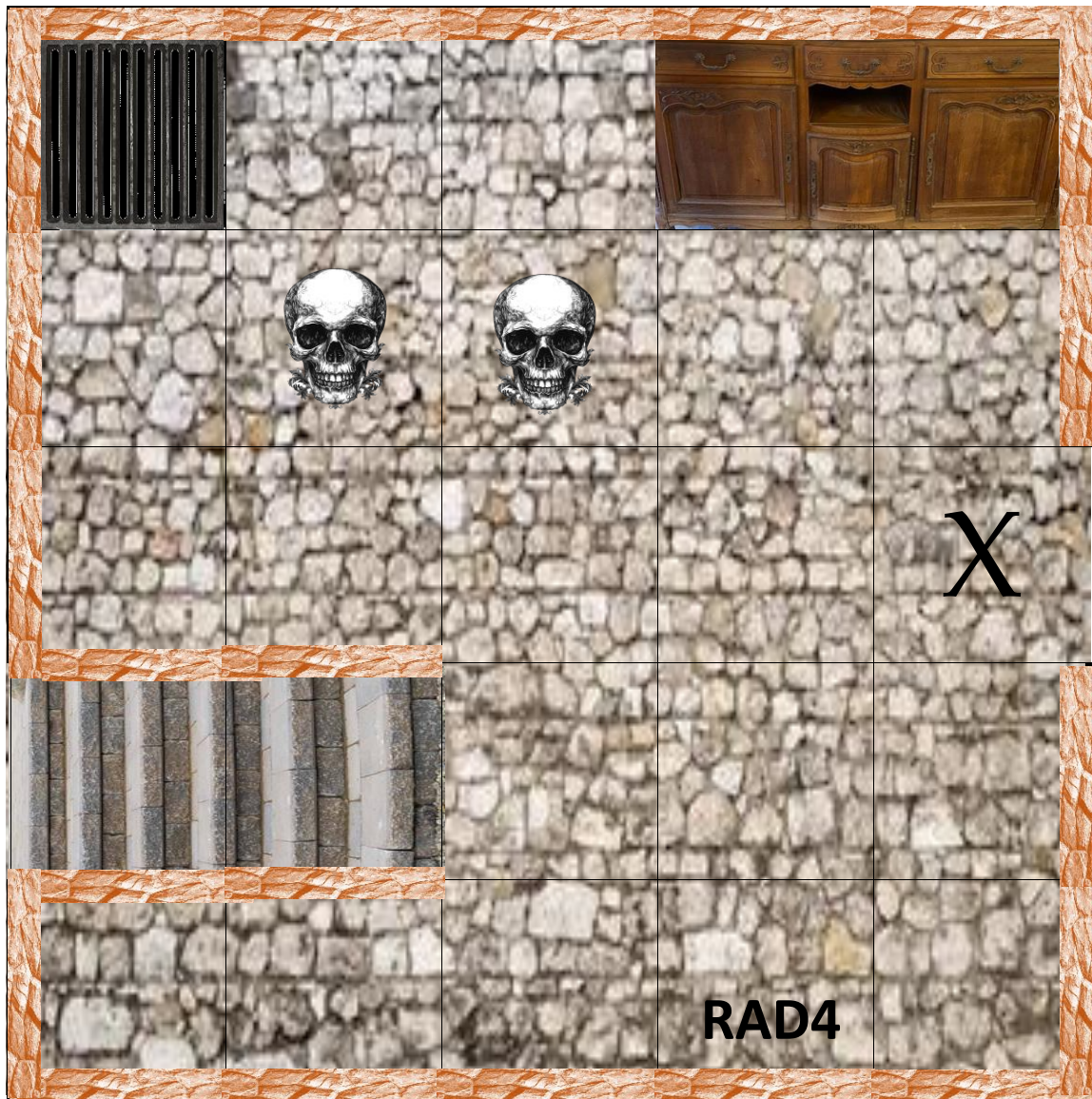
Maléfique : Astaroth est terrassé sans qu'il est perdu son pouvoir d'invoquer les âmes perdues.

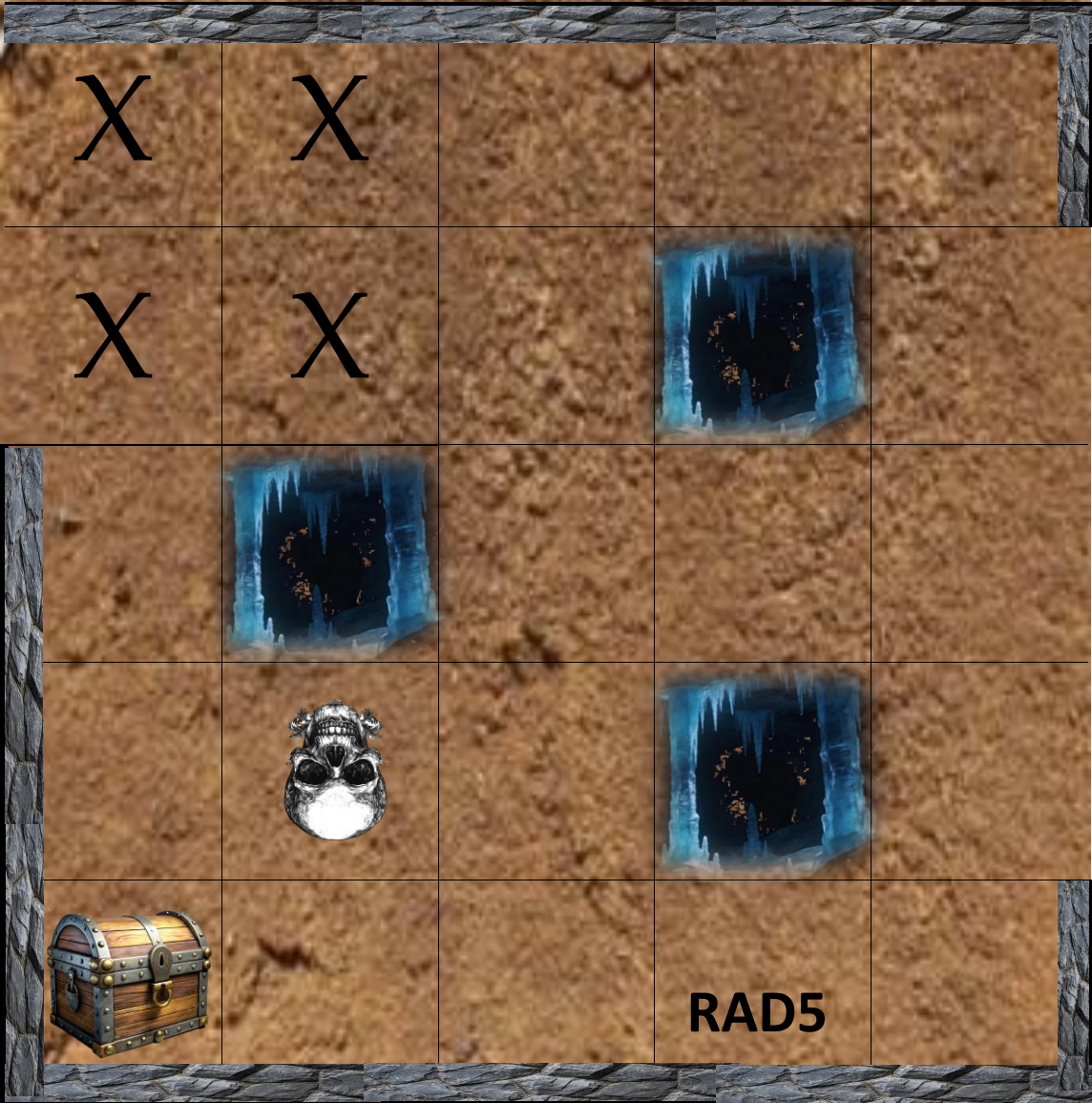
QUÊTE















RAD7



