

CALL OF DUNGEONS

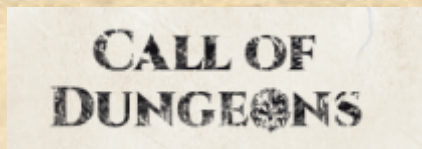


Le réservoir des âmes damnées

Aventure et Exploration

Sur les terres du seigneur de Béres

Le réservoir des âmes damnées



Le réservoir des âmes damnées est une extension « **fan made** » produite en par **Frédéricus**, en collaboration avec *WaarArt Studio* pour **Call of Dungeons** qui propose de nouvelles cartes et une campagne originale de **Frédéricus**.

Cette campagne nécessite le matériel du jeu de base ainsi que celui des extensions Héros & Légendes et Le réservoir des âmes damnées pour pouvoir être jouée.

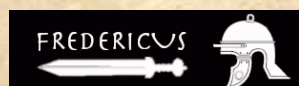


Version 1.0 (Mars 2026)

REMERCIEMENTS

Merci au créateur du jeu **ALEXIS SUKRIEH** d'autoriser la diffusion de cette extension non officielle pour **Call of Dungeons** afin que nous puissions la partager avec la communauté.

UNE EXTENSION PRODUITE PAR



&



Même si cette extension « **fan made** » est entièrement gratuite, je nous nous devons de rappeler qu'aucune partie du jeu original **Call of Dungeons** ne peut être reproduite ou redistribuée, commercialement ou non, sous quelque forme que ce soit, sans l'accord de l'auteur. Chaque élément du jeu original, du texte aux illustrations, représente un investissement considérable en temps et en effort de la part de l'auteur. La reproduction ou la redistribution du jeu original et du matériel associé, à des fins commerciales ou non, sans l'autorisation explicite de l'auteur, va à l'encontre des principes de respect du travail créatif. Si vous appréciez ce jeu, nous vous encourageons à soutenir ce projet en partageant votre expérience avec vos amis et en nous rejoignant sur le Discord du jeu : callofdungeons.com/discord. Votre soutien contribue non seulement à la pérennité de ce jeu, mais renforce également une culture de respect pour la création ludique.

callofdungeons.com



SOMMAIRE

CONTENU DE CETTE EXTENSION	6
LE RÉSERVOIR DES ÂMES DAMNÉES.	7
PRÉLUDE	8
QUÊTE 1 – L’antre des saigneurs	9
QUÊTE 2 – Sous terre	10
QUÊTE 3 – Prise de contact	11
QUÊTE 4 – Le réservoir des âmes	12



Crédits

Campagne Le réservoir des âmes damnées

Idée originale et scénario : Frédéricus

Quêtes, bestiaire et héros : Frédéricus, Alexis Sukrieh

Textes narratifs : Frédéricus

Playtesting : Frédéricus, Waarackh

Illustrations : Frédéricus générées par ChatGPT

Waarackh, générées par Jimeng de ByteDance

Iconographie : Adrien Valesa, Alexis Sukrieh

Mise en page : Waarackh

Relecture : Frédéricus, Waarackh, Alexis Sukrieh

Call of Dungeons

Tous droits réservés © 2026

callofdungeons.com

Le réservoir des âmes damnées

CONTENU DE CETTE EXTENSION

Cette extension pour **Call of Dungeons** nécessite le Livre de base ainsi que l'extension Héros et Légendes.

Certaines cartes de ces précédentes publications seront nécessaires pour jouer les quêtes et la campagne narrative fournie avec ce livre.

Cette extension propose également du matériel exclusif, dont tous les éléments sont listés ci-après.

4 CARTES QUÊTES

- L'antre des saigneurs (1)
- Sous terre (2)
- Prise de contact (3)
- Le réservoir des âmes (4)

8 CARTES OPPOSANTS

- Astaroth (1)
- Le cuisinier (1)
- Cultiste (3)
- Mage-soldat (3)

4 CARTES RECHERCHE

- hachoir (1)
- Victuailles (3)

9 TUILES DE DONJON

- RAD1 à RAD9



CAMPAGNE NARRATIVE

Le réservoir des âmes damnées

Nécessite le matériel du jeu de base et de l'extension Héros & Légendes, en plus de celui fourni avec cette extension.



RÈGLES DE CAMPAGNE

REPÉRAGE ET RECRUTEMENT

Lieu de démarrage : Village de Béres

Cette campagne utilise les quêtes fournies avec celle-ci.

Si vous possédez déjà vaincu Astaroth vous ne pouvez pas rejouer cette campagne.

Si c'est votre première campagne narrative, ajoutez Gorim et un héros de votre choix à votre enveloppe. Sinon, vous pouvez ajouter Gorim à votre enveloppe.

Prime de bravoure : Si c'est votre première campagne narrative, ajoutez 30 points de gloire à votre enveloppe.

Procédez à une phase de **communauté gratuite** (P.9 de l'extension : héros et Légendes). Vous ne pouvez pas mettre plus de deux héros ayant la même classe dans votre enveloppe.

Si Gorim meurt suite à un jet de survie, la campagne est perdue.

PAQUETS RECHERCHE

Mélangez les cartes du paquet Recherche du jeu de base et de l'extension « Héros et légendes » à l'exception de celles listées comme Rare (p. 6 de l'extension : Héros et Légendes). C'est le paquet **Recherche** pour cette campagne.

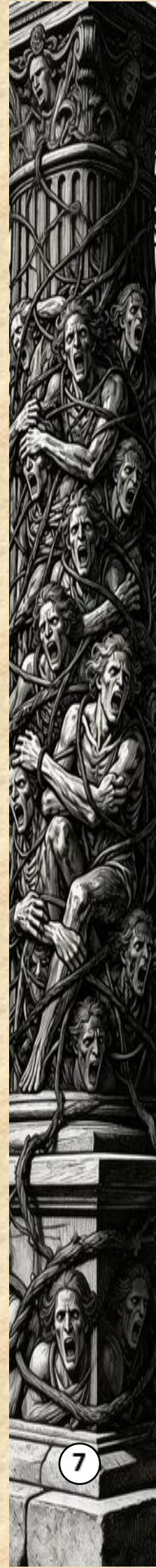
Mélangez ensuite les cartes listées comme Rare, c'est le paquet **Recherche Rare** pour cette campagne.

PAQUETS MENACE

Pour cette campagne, utilisez les cartes Menace du jeu de base, à l'exception de la carte « **Rotation impossible** »

DÉBUTER LA CAMPAGNE

Jouez la quête 1 : L'antre des saigneurs



PRÉLUDE

Gorim était fatigué. Ils avaient enchainé les quêtes et si leur réputation et la gloire en découlant ne faisaient qu'augmenter, une grande lassitude l'envahissait.

Heureusement l'auberge de l'ancre des saigneurs, à Béres, n'était plus loin et il avait hâte de s'y reposer et surtout de s'y restaurer. Ses souvenirs d'un lieu joyeux et convivial l'aidaient à franchir les dernières lieues qui le séparaient d'un repos salvateur.

Béres était connue pour être une petite communauté paisible et accueillante avec un petit château occupé par un seigneur bienveillant et à l'écoute des villageois. Et si l'auberge était à la hauteur de ce que Gorim leur avait dit, cela promettait un repos réparateur à la troupe.

En arrivant dans la ville ils sentirent tout de suite que quelque chose n'allait pas. Le village était silencieux et les gens semblaient barricadés chez eux.

Une ombre traversa la rue et Gorim l'interpella lui demandant le chemin de la taverne.

« Êtes-vous fatigués de la vie pour errer dans ces rues maudites ? La taverne est au nord du village sur la rue principale ». Puis l'ombre s'engouffra dans une ruelle et disparu.

Arrivés à l'ancre des Saigneurs, ils furent surpris de trouver la salle commune remplie.

Cependant, les conversations se faisaient à voix basse et l'atmosphère était lugubre.

« Aubergiste ! Héla Gorim ». Un gros homme portant un tablier douteux s'approcha. « Nous voudrions dîner, une chambre pour la nuit et comprendre ce qui se passe ici ! ». L'aubergiste commença à raconter son histoire. « Il y a 3 lunes, il s'est passé quelque chose au château. Une barrière magique impénétrable est apparue tout autour et nul ne peut y entrer depuis. De la nourriture a commencé à disparaître, mais surtout, des villageois ont été enlevés. Nul ne sait ce qu'il leur est arrivé.

« Mais en avez-vous parlé aux autorités du comté ? » interrogea Gorim.

« Bien sûr, et le comte n'ayant aucune nouvelle du seigneur de Béres, a envoyé une petite troupe en arme pour enquêter. Mais ne pouvant franchir la barrière qui entoure le château, ils n'ont rien pu faire autre que de se poster tout autour du château. Ce qui est étrange, c'est que si personne ne peut rentrer, personne n'en est jamais sorti non plus.

Gorim regarda ses compagnons et pensa : « tu parles d'une étape de tout repos ! Dans quelle galère nous ais-je donc entraîné. Sans doute devrions-nous nous reposer et quitter cette ville avant de s'attirer des ennuis ».



QUÊTE 1 - L'antre des saigneurs

Quelques heures plus tard, dans une auberge devenue totalement silencieuse, Gorim, affamé comme à son habitude, se leva pour descendre grignoter quelques restes dans la salle commune.

Descendant l'escalier il entend du bruit et sent la puanteur caractéristique des orcs. Après avoir alerté ses camarades ils en surprennent deux en train de remplir des sacs de victuailles.

« Il semblerait que c'est reparti pour un tour » lâche t'il.

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 1 de cette campagne : « L'antre des saigneurs »

RÈGLES SPÉCIALES

Gorim doit faire partie des héros.

Condition de victoire : Gorim doit faire partie des héros qui valide les conditions de victoire

Possédé : Le cuisinier est possédé. Dès qu'il vous aperçoit, il vous attaque.

Il ne peut y en avoir qu'un : Lorsque le cuisinier est terrassé, il est retiré de la partie. Utilisez des jetons pour représenter les points de trophées gagnés par les héros

Victuailles : Lorsqu'un héros réussit un test de recherche, lancez un dé. Sur un résultat de **1 à 4**, piochez une carte recherche. Sur un résultat de **5 ou 6**, il reçoit automatiquement une carte « **Victuailles** »

DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Vous vous êtes laissé surprendre. Les créatures vous submergent. Vous parvenez tant bien que mal à vous replier jusqu'à l'étage et à vous barricadez. Après avoir pris un peu de repos et panser vos plaies, vous retournez affronter ces monstres.

Rejouez cette quête.

VICTOIRE



Procédez à une phase d'interlude.

« Voilà donc par où ils passent ! ».

Vous avez découvert un passage creusé dans la roche d'un des murs de la cave et il est dirigé plein nord. Nul doute qu'il mène au château. Mais il va falloir s'engouffrer dans ce boyau et cela n'a rien de réjouissant.

Gorim éclate de rire !

« Enfin sous terre ! Et puis nous avons fait le plein de victuailles – Haut les cœurs mes amis ».

Après un regard entendu à vos compagnons, vous vous enfoncez dans l'obscurité glauque de ces tunnels humides.

Jouez la quête 2 : Sous terre



QUÊTE 2 – Sous terre

Le passage est étroit et l'humidité suinte des murs. Une odeur de pourriture flotte dans l'air. Heureusement, quelques torches éclairent le boyau.

« Chut, taisez-vous et écoutez ! » Gorim se fige en prononçant ces mots.

Oui, il monte des profondeurs comme une plainte lancinante, une sorte de lamentation très diffuse, comme si des centaines de voix imploraient toutes ensemble dans un râle à vous glacer le sang.

« Pas très encourageant, mais nous ne devons pas rester là ! »

Ils reprennent leur progression quand ils sentent sur leurs visages un souffle d'air frais et voient la flamme des torches vaciller. Ils débouchent dans une salle souterraine. Elle est extrêmement vaste et parsemée de concrétions chatoyantes. Et toujours cette plainte dont l'écho se répercute sur les parois. Cette plainte qui, désormais, n'allait plus les quitter.

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 2 de cette campagne : « Sous terre »

RÈGLES SPÉCIALES

Gorim doit faire partie des héros.



DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Les échos et l'obscurité vous ont désorientés. Vous vous retrouvez à l'entrée du boyau, là où vous aviez commencé. Il faut reprendre votre souffle et retrouver votre chemin.

Rejouez cette quête.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Gorim regretta presque de sortir des cavernes quand il imaginait ce qui l'attendait avec ses compagnons.

« Nous ne sommes pas encore au bout de nos peines, » commenta-t-il.

« Je pense même que le plus dur est à venir. Entendez ces plaintes qui s'intensifient. Elles ne présagent rien de bon ! »

En sortant par un petit escalier de la grotte, la troupe entra dans une salle d'armes richement décorée.

Jouez la quête 3 : Prise de contact.

QUÊTE 3 – Prise de contact

« Quelle merveille ! » s'exclama Gorim en parcourant du regard la salle d'armes dans laquelle il venait de déboucher. En fin connaisseur, il examinait les épées, hallebardes, fléaux d'armes, marteaux et boucliers accrochés sur les murs de la pièce. Son intuition attira son regard vers la porte, et ce fut heureux, car un garde zélote surgit soudain.

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 3 de cette campagne : « Prise de contact »

RÈGLES SPÉCIALES

Gorim doit faire partie des héros.

Condition de victoire : Gorim doit faire partie des héros qui valide les conditions de victoire

Comme chez eux : Les opposants ont toujours l'initiative durant cette quête

DÉFAITE



Procédez à une phase d'interlude..

Les gardes du château sont bien trop organisés. Repoussés par leur assaut coordonné, vous battez en retraite dans les souterrains pour échapper à une mort certaine.

Qu'allez-vous faire ?

- Vous continuez malgré tout. **Rejouez cette quête** avec un malus de **-1** à une aptitude au hasard (jusqu'à la fin de cette quête).
- Vous décidez de rebrousser chemin et de regagner le village afin de recruter un autre héros et/ou de mieux vous équiper. Dépensez 30 points de Gloire, procédez à une étape de communauté puis, **Rejouez la quête 1 – L'antre des seigneurs**.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Maintenant, les plaintes devenaient insupportables. Elles pénétraient l'esprit comme autant d'aiguillons. Tous se sentaient abattus et déprimés par ces voix lancinantes et tourmentées. Il fallait en finir, et vite.

Jouez la quête 4 : Le réservoir des âmes.



QUÊTE 4 – Le réservoir des âmes

Nos héros s'engouffrèrent dans un escalier en colimaçon qui leur sembla interminable. Gorim, en tête de la troupe, pria silencieusement pour qu'ils ne fussent pas attaqués, car cet escalier était si étroit qu'ils ne pourraient engager qu'un seul ennemi de front. Puis une voix leur parvint, venue de nulle part :

« Je vous attendais. Vous avez fait preuve d'un grand courage en vous aventurant jusqu'ici. Vos âmes, si grandes et si pures, vont me changer de celles de ces villageois dont vous entendez les plaintes. Ce sont elles qui nourrissent mon pouvoir et je suis impatient de vous ajouter à ma collection. »

« Oh, j'oubliais, vous n'y survivrez pas, mais soyez heureux de contribuer à l'œuvre maléfique d'Astaroth. »

L'espace d'un instant, Gorim se demanda s'ils devaient continuer ou faire demi-tour. Cette fugace sensation de peur disparut instantanément, car il ne serait pas dit que lui, Gorim Brasdefer, Veilleur des abîmes, avait un jour reculé face au danger.

Il se précipita en avant, débouchant dans ce qui semblait être un dortoir.

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 4 de cette campagne : « Le réservoir des âmes »

RÈGLES SPÉCIALES

Gorim doit faire partie des héros.

Libérés : les opposants terrassés sur la tuile **RAD9** sont retirés de la partie. Utilisez des jetons pour représenter les points de trophées gagnés par les héros.



DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Les paroles d'Astaroth et la puissance de ses sbires vous submergent. Épuisés et démoralisés, vous battez en retraite dans les tunnels pour échapper à une mort certaine, le rire du sorcier résonnant dans vos esprits

Dépensez 50 points de Gloire pour passer à la section Défaite de la Quête 3 : Prise de contact.

Sinon, vous avez perdu cette campagne.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Astaroth s'écroula dans un râle caverneux et glaçant. Au centre de la pièce, un chaudron était rempli d'une substance verdâtre et mouvante où l'on apercevait des visages se tordant de douleur. C'est de là que montait la plainte horrible qui vous accompagnait depuis si longtemps.

Soudain, une lumière intense s'échappa de la fosse et les pauvres âmes torturées commencèrent leur ascension. Vous crûtes entendre un « Merciiii » chuchoté par ceux que vous aviez libérés, faute de les avoir sauvés.

En regardant par une meurtrière du haut de la tour, vous vîtes les gardes du comte se précipiter dans le château, enfin libéré de son impénétrable barrière

Gorim s'exclama :

« Bon, j'espère qu'après tout cela, nous serons bien reçus à l'auberge »

et il ne put s'empêcher d'esquisser un large sourire, en pensant aux âmes tourmentées enfin libres.

Il décida que finalement, cette auberge, l'ancre des saigneurs, portait bien son nom

Bravo ! Vous avez gagné cette campagne narrative. Le Comte vous attribue une récompense de 10 points de Gloire.

Vous pouvez décider de garder **Gorim** dans votre enveloppe de campagne.





CALL OF DUNGEONS

Gorim et ses compagnons ne rêvent que d'une chose : le repos promis par la célèbre auberge de l'Antre des Saigneurs. Mais à leur arrivée dans le village de Béres, l'accueil chaleureux espéré laisse place à un silence de mort et à une peur palpable.

Depuis trois lunes, une impénétrable barrière magique a scellé le destin du château voisin, et le village est en proie à de mystérieux vols et à d'effroyables disparitions. Les nuits ne sont plus sûres, et les murmures des habitants terrifiés racontent une histoire de malédiction et d'effroi.

Alors que les héros pensaient trouver un havre de paix, ils découvrent un mystère qui s'épaissit à chaque pas. Quel mal ronge Béres et se tapit derrière les murs enchantés du château ? Et d'où proviennent ces plaintes lancinantes qui semblent s'élever des profondeurs de la terre ?

Ce qui ne devait être qu'une simple étape salvatrice pourrait bien se transformer en la plus périlleuse de leurs aventures. Car dans l'ombre, un mage noir attend son heure, impatient d'ajouter de nouvelles âmes pures à sa sinistre collection...

Le repos attendra. Le salut de Béres est désormais entre vos mains.



Cette nouvelle extension « non officielle » pour Call of Dungeons vous entrainera jusqu'au village de Béres, près des côtes de la mer intérieure, où votre bravoure libèrera peut être les âmes prisonnières du sorcier Astaroth... A moins que vous perdiez la vôtre.

