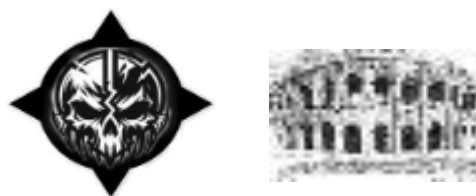


Call of Dungeons

Les Arènes de Zaal



Matériel à imprimer

Version 1.1

Nécessite le livre de base Call of Dungeons 1.7 ou supérieur

L'extension Héros et Légendes

Et l'extension Les arènes de Zaal

Les Arènes de Zaal



**Le pilier
du destin**

Les Arènes de Zaal



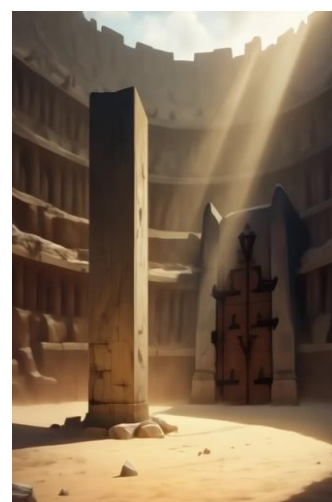
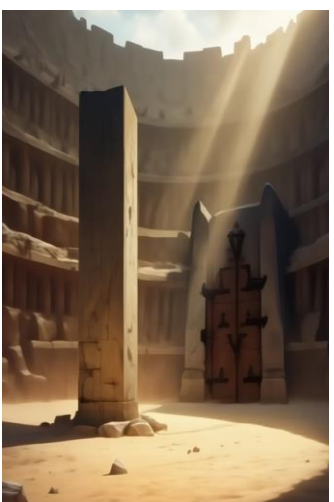
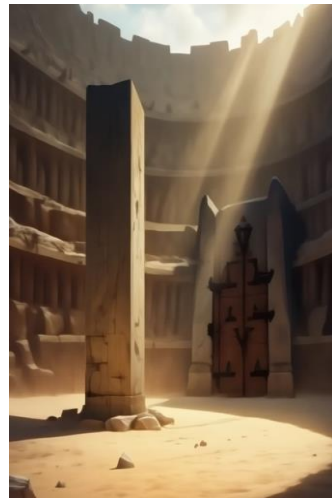
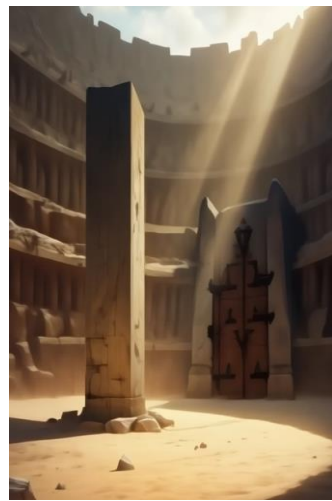
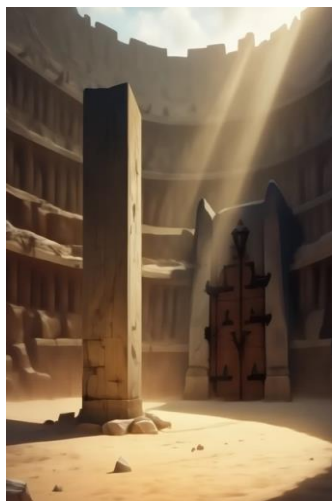
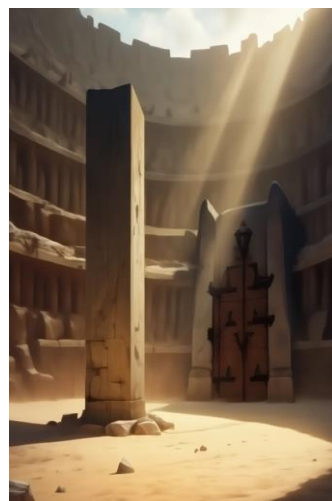
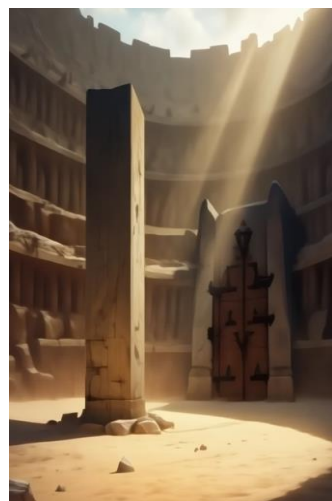
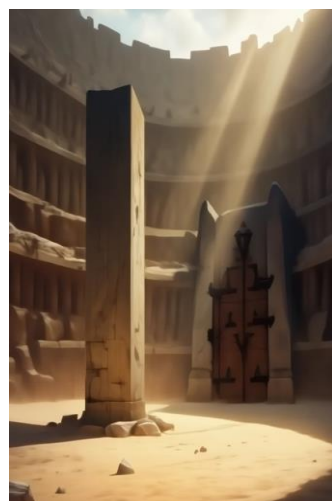
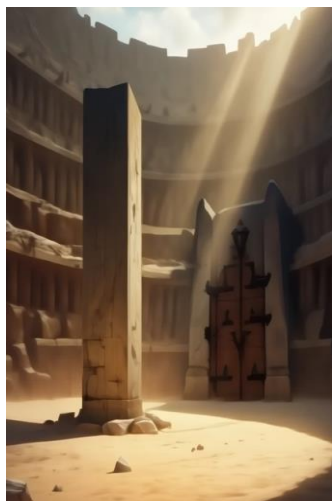
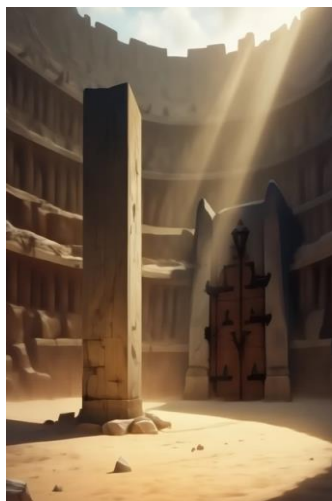
**Requiem en
rat majeur**

Les Arènes de Zaal



**Mort
sur le sable**





Magma

Un mécanisme ingénieux fait disparaître une partie de la tuile **AR-1**. Remplacez celle-ci par la tuile **AR-5**. Toute figurine sur une case fatale suit la règle du livre de base (p.27). De plus, l'effondrement du sol entraîne avec lui le râtelier d'armes et le coffre (s'il est encore là) qui sont détruits par la lave en fusion. Si la tuile **AR-5** est déjà en place, chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Magma

Un mécanisme ingénieux fait disparaître une partie de la tuile **AR-1**. Remplacez celle-ci par la tuile **AR-5**. Toute figurine sur une case fatale suit la règle du livre de base (p.27). De plus, l'effondrement du sol entraîne avec lui le râtelier d'armes et le coffre (s'il est encore là) qui sont détruits par la lave en fusion. Si la tuile **AR-5** est déjà en place, chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Effondrement

La tuile **AR-7** s'effondre. Remplacez celle-ci par la tuile **AR-3**. Toute figurine sur une case « vide » fait immédiatement un test d'agilité. Si c'est un **succès**, replacer la figurine sur une case adjacente. Sinon, elle est précipitée dans les profondeurs d'Azalor et est perdue à jamais. Si la tuile **AR-3** est déjà en place, chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Effondrement

La tuile **AR-7** s'effondre. Remplacez celle-ci par la tuile **AR-3**. Toute figurine sur une case « vide » fait immédiatement un test d'agilité. Si c'est un **succès**, replacer la figurine sur une case adjacente. Sinon, elle est précipitée dans les profondeurs d'Azalor et est perdue à jamais. Si la tuile **AR-3** est déjà en place, chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Piège

Un héros au hasard fait un test d'agilité -1 par tranche de 3 Bl.

Echec : Lancez 1D

1 : Ce héros subit 1 Bl infectée immédiate (si ce héros est déjà infecté, il subit 1D3 Bl immédiates à la place).

2-5 : Ce héros subit 1d3 Bl.

6 : Ce héros subit 1D6 Bl

Piège

Un héros au hasard fait un test d'agilité -1 par tranche de 3 Bl.

Echec : Lancez 1D

1 : Ce héros subit 1 Bl infectée immédiate (si ce héros est déjà infecté, il subit 1D3 Bl immédiates à la place).

2-5 : Ce héros subit 1d3 Bl.

6 : Ce héros subit 1D6 Bl

Rage berserker

L'opposant avec le plus de blessures allouées gagne **+1 action** supplémentaire et **+1 en force** jusqu'à la fin du prochain tour.

Si aucun opposant n'est blessé, choisissez en un au hasard.

S'il n'y a pas d'opposant en jeu, invoquez en un.

Cet opposant passe en état « **prêt** » s'il était épuisé

Rage berserker

L'opposant avec le plus de blessures allouées gagne **+1 action** supplémentaire et **+1 en force** jusqu'à la fin du prochain tour.

Si aucun opposant n'est blessé, choisissez en un au hasard.

S'il n'y a pas d'opposant en jeu, invoquez en un.

Cet opposant passe en état « **prêt** » s'il était épuisé

Renfort

Lancez 1D

1-3 : Invoquez un opposant en état « **prêt** »

4-5 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis il effectue une action gratuite

6 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Renfort

Lancez 1D

1-3 : Invoquez un opposant en état « **prêt** »

4-5 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis il effectue une action gratuite

6 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Renfort

Lancez 1D

1-3 : Invoquez un opposant en état « **prêt** »

4-5 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis il effectue une action gratuite

6 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Renfort

Lancez 1D

1-3 : Invoquez un opposant en état « **prêt** »

4-5 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis il effectue une action gratuite

6 : Invoquez un opposant en état « **prêt** », puis chaque opposant en jeu fait une action gratuite (**épuisé y compris**)

Ovation

Votre détermination dans l'arène suscite l'admiration des spectateurs. La foule, en vous acclamant, vous insuffle un regain d'énergie.

Tous les héros en jeu récupèrent 1D3 Bl. puis font une action gratuite immédiate.

Ovation

Votre détermination dans l'arène suscite l'admiration des spectateurs. La foule, en vous acclamant, vous insuffle un regain d'énergie.

Tous les héros en jeu récupèrent 1D3 Bl. puis font une action gratuite immédiate.

Trouvaille inattendue

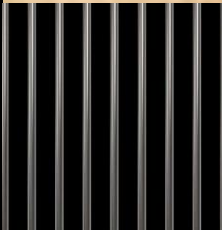
Alors que vous avancez sur le sable brulant de l'arène, votre pied accroche un objet abandonné sur le sol.

Un héros au hasard gagne une carte « recherche »

Trouvaille inattendue

Alors que vous avancez sur le sable brulant de l'arène, votre pied accroche un objet abandonné sur le sol.

Un héros au hasard gagne une carte « recherche »

				
				
			AR 1	

				
				
AR 2				
				

	AR 3			
				
				

				
				AR 4
				



