

CALL OF DUNGEONS



LES ARÈNES DE ZAAL

COMBATTEZ POUR LA GLOIRE
DANS LA CITÉ ROYALE DE ZAAL

LES ARÈNES DE ZAAL



Les arènes de Zaal est une extension « **fan made** » produite par *WaarArt Studio* pour *Call of Dungeons* qui propose un nouveau mode de jeu, de nouvelles cartes, une campagne originale de Waarackh et trois scénarios.

Cette campagne nécessite le matériel du jeu de base ainsi que celui des extensions Héros & Légendes et Les arènes de Zaal pour pouvoir être jouée.



Version 1.1 (Janvier 2026)

REMERCIEMENTS

Merci à **Pettan** pour son aide en tant que bêta-testeur et dont le scénario original « Les arènes de Zaal » m'a directement inspiré cette extension non officielle pour *Call of Dungeons*. Merci également au créateur du jeu **ALEXIS SUKRIEH** d'autoriser la diffusion de mes délires ludiques afin de les partager avec la communauté.

UNE EXTENSION PRODUITE PAR



Même si cette extension « **fan made** » est entièrement gratuite, je me dois 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, je vous encourage 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	4
RÈGLES DE CAMPAGNE	5
PRÉLUDE	6
SCÉNARIOS	7
Le pilier du destin	7
Requiem en rat majeur	10
Mort sur le sable	13
DÉFAITE / VICTOIRE	16



Crédits

Les arènes de Zaal

Idée originale : Pettan

scénario :

Le pilier du destin : Pettan

Requiem en rat majeur : Waarackh

Mort sur le sable : Waarackh

Bestiaire : Waarackh, Alexis Sukrieh

Textes narratifs : Waarackh

Playtesting : Waarackh, Alexis Sukrieh, Pettan

Illustrations : Waarackh, générées par Jimeng de ByteDance

Iconographie : Adrien Valesa, Alexis Sukrieh

Mise en page : Waarackh

Relecture : Waarackh, Alexis Sukrieh, Pettan

Call of Dungeons

Tous droits réservés © 2026

callofdungeons.com

CONTENU DE CETTE EXTENTION

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 scénarios fournis avec ce livre.

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

12 TUILES DE DONJON

- 201 à 212

14 CARTES ÉVÈNEMENT D'ARÈNE

- Magma (2)
- Effondrement (2)
- Piège (2)
- Rage berserker (2)
- Renfort (4)
- Ovation (2)
- Trouvaille inattendue (2)

3 CARTES SCÉNARIO

- Le pilier du destin
- Requiem en rat majeur
- Mort sur le sable



RÈGLES DE CAMPAGNE

REPÉRAGE ET RECRUTEMENT

- *Lieu de démarrage* : Cité Royale de ZAAAL.
- *Si vous avez déjà participé aux arènes*, vous ne pouvez pas y participer à nouveau.
- *Si c'est votre première campagne narrative*, ajoutez deux héros de votre choix à votre enveloppe.
- *Si tous les héros participant aux arènes meurent* suite à un jet de survie, la campagne est perdue.

!!! AVERTISSEMENT !!!

Les arènes de combats sont ouvertes à tous. Cependant, seuls les combattants les plus aguerris ont réellement une chance d'y survivre.

PAQUETS RECHERCHE

Mélangez les cartes suivantes : 1 lance, 1 épée, 1 cimeterre, 1 dague en ivoire, 1 masse d'arme et 1 bouclier abîmé. C'est le paquet « Armes » pour cette campagne.

Mélangez les cartes non-rares restantes, à l'exception des cartes Pierre, Torche, Sac d'aventurier et recoin hostile. C'est le paquet « Recherche » pour cette campagne.

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

PAQUET MENACE

Les cartes menaces ne sont pas utilisées durant les arènes.

PAQUET ÉVÈNEMENT D'ARÈNE

Mélangez les 16 cartes d'évènement d'arène. C'est le paquet Evènement d'arène pour cette campagne.

COLOSSES

A chaque tour, lors de l'activation d'un colosse, celui-ci effectue une action d'attaque gratuite avant de jouer sa première carte « colosse »

DÉBUTER LA CAMPAGNE

Piochez au hasard un des scénarios dédiés aux Arènes de Zaal et jouez le.



PRÉLUDE

Le jour de Thalor, la Cité de Zaal s'embrase d'une effervescence palpable. Des spectateurs affluent de tout le royaume pour assister aux combats spectaculaires organisés dans les arènes de la capitale. Chaque année, le Grand Régisseur des Arènes se surpasse pour offrir un spectacle toujours plus intense et captivant. Les participants, qu'ils soient volontaires ou contraints, doivent faire face à une myriade de pièges redoutables et à des créatures venues des confins d'Azalor, et même de mondes lointains. Vilkor Glargan, l'actuel Grand Régisseur, ne recule devant rien pour élever le niveau des affrontements. Il n'hésite pas à faire appel à de puissants mages (nécromanciens, démonistes et autres élémentalistes) afin d'invoquer des êtres surnaturels qui viendront pimenter le spectacle.

Vous avez décidé de vous porter volontaire pour braver les dangers de l'arène. Pour un combattant tel que vous, sortir victorieux est synonyme de gloire éternelle, à condition, bien sûr, d'en ressortir vivant. Mais peu importe les risques, votre confiance est inébranlable. Aujourd'hui, c'est votre jour.



SCÉNARIO – LE PILIER DU DESTIN

RÈGLES SPÉCIALES

Opposants :

Ce scénario utilise les cartes d'opposants du jeu de base et de l'extension « héros et Légende »

Mélangez les cartes d'opposants de valeurs 5 et 6 et piochez en 4. Puis, posez dessus 8 cartes de valeur 3 et 4 tirées au hasard et mélangées. Ce sera votre paquet « opposants » pour ce scénario.

Les cartes de gobelins (1-4) (mises de côté)

La carte de colosse Troll (mise de côté)

Cible prioritaire : *Si un opposant n'est pas déjà engagé avec un héros, il prendra pour cible prioritaire un héros qui est adjacent à un levier. Si le héros adjacent à un levier est déjà engagé avec un autre opposant, ignorez cette règle.*

Héros : *Les héros entrent dans l'arène sans leur équipement. Ils récupèrent leurs possessions à la fin du scénario*

Râtelier d'armes : *Lorsque un héros réussit un test de recherche sur le râtelier d'armes, il pioche une carte dans la pile « Armes ». Lorsque la pile « Armes » est épuisée, le râtelier est vide et il n'est plus possible d'obtenir de nouvelles armes de cette façon.*

Coffres : *Lorsque un héros réussit un test de recherche sur une case recherche, il pioche une carte dans la pile « recherche », ou « recherche rare » en cas de réussite critique.*

Leviers : *Un héros peut activer un levier si celui-ci est adjacent et dans son arc avant, et que ce héros n'est pas dans l'arc avant d'un opposant. Pour cela, il effectue un test de force qui coûte 3 énergies. Si le test est un succès, il active le levier.*

Il faut avoir activé les deux leviers pour déclencher une rotation du pilier de 90°. Une fois la rotation effectuée, les deux leviers se remettent en place.

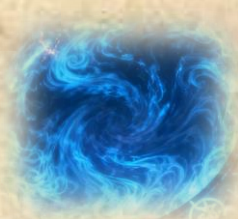
A chaque fois qu'un levier est activé, lancez 1D6 :

1 : *Le levier ne s'active pas. Le héros peut faire un autre test pour 2 énergies*

2 à 4 : *Le levier est activé*

5 : *Le héros se blesse en manipulant le levier et subit 1D3 blessures immédiates, mais le levier est activé*

6 : *Une dalle sous les pieds du héros bouge, le héros fait un test d'agilité. Succès : le levier est activé. Échec : le héros tombe et perd 2 énergies (s'il ne peut pas payer 2 énergies, il subit 2 blessures immédiates par énergies non payées). Le héros peut faire un autre test pour 2 énergies*



Pilier : *À chaque rotation du pilier, lancez 1D*

1 : 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, relancez le dé.

2 - 3 : Invoquez un opposant.

4 - 5 : Rien ne se passe.

6 : Chaque opposant en jeu fait une action gratuite (épuisé y compris)

Lorsque le pilier a effectué une rotation de 360°, il s'enfonce dans le sol et laisse la place au troll, qui s'active immédiatement

 **Marée verte :** *Lancer 1D par héros en jeu.*

1 - invoquez un goblin sur la case « grille » de la tuile AR-1 (ou AR-5). Si aucun goblin ne peut être invoqué, tous les gobelins en jeu gagnent une action gratuite immédiate (épuisés y compris).

Un seul goblin peut être invoqué par tour, quel que soit le nombre de 1 obtenus. (Ignorez la capacité « cri » des gobelins pour ce scénario)

Phase d'entretien : *Procédez comme pour le jeu de base, mais remplacez la « phase menace » par une « phase d'invocation ».*

Phase d'invocation :

Comptabilisez le nombre d'opposants en jeu.

3 ou plus : n'invoquez pas d'opposant supplémentaire.

1 ou 2 : invoquez un opposant.

Pas d'opposant : invoquez en deux.

Lorsque vous invoquez un opposant, placez-le sur la case Portail, ou sur la case Opposant si la case portail est déjà occupée. Si ces deux cases sont déjà occupées, tous les opposants en jeu effectuent une action gratuite (épuisés y compris).

Si vous devez invoquer un opposant et que la pile est vide, vous avez perdu la partie.

Case portail : *Si un héros termine son action sur la case portail, il est immédiatement retiré du jeu. Le portail le transporte dans un autre plan d'existence d'où il ne reviendra certainement jamais...*

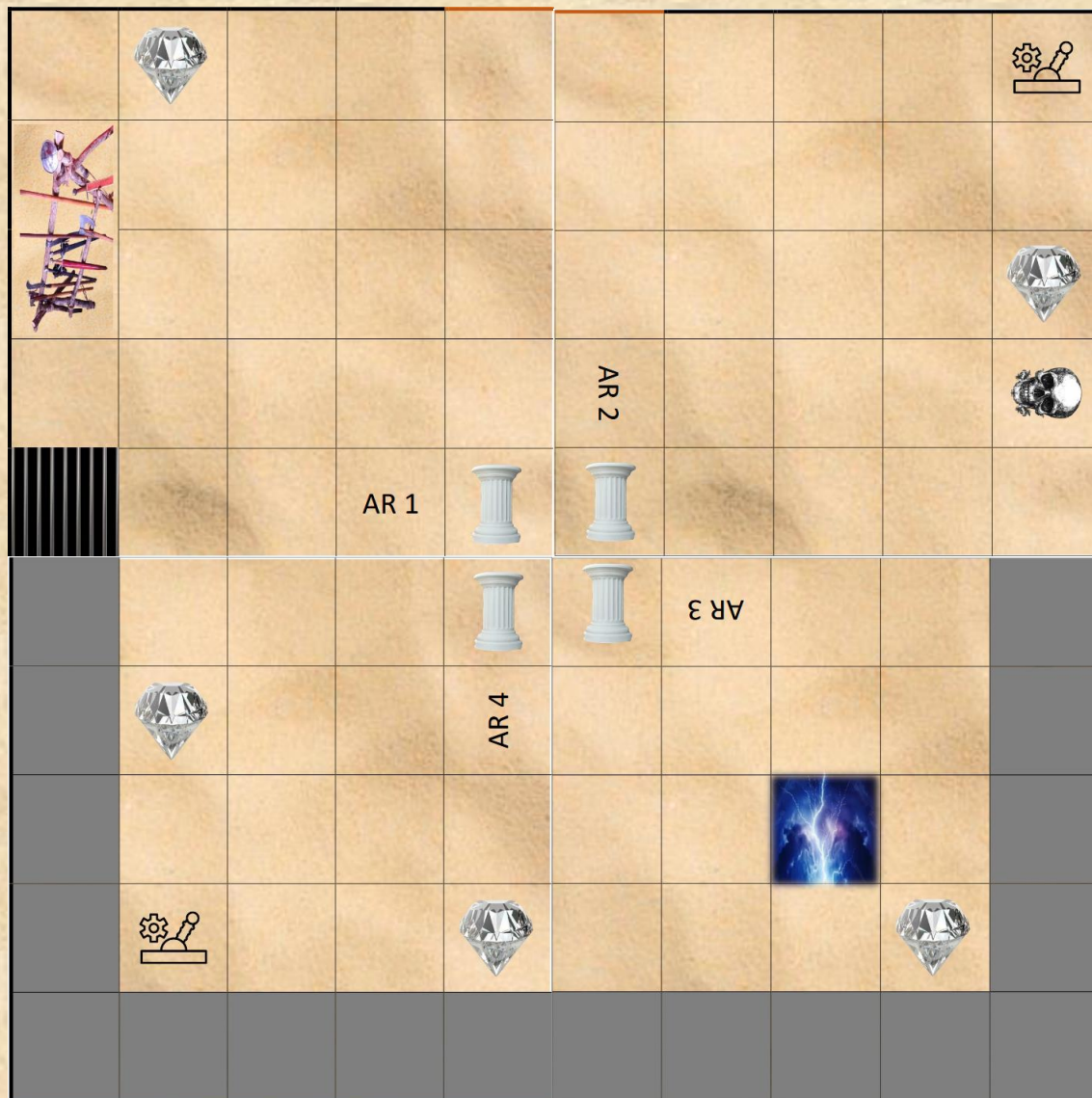
Passage de niveau : *Les cartes trophées utilisées pour passer un niveau sont retirées du jeu, à l'exception d'une seule. Tirez une carte au hasard et mélangez là au paquet opposant. (Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en ne remplaçant aucune carte dans le paquet opposant).*

Condition de victoire : *Réussir à faire pivoter le pilier central de 360° avant l'épuisement du paquet opposant puis tuer le colosse. Lorsque le colosse arrive en jeu, il n'y a plus de phase d'invocation.*



MISE EN PLACE

LE PILIER DU DESTIN



Disposez deux opposants en état « prêt » sur les cases portail et opposant.

Les héros commencent sur les cases adjacentes à la grande porte.



Pilier : Placez un seul gros pilier recouvrant les 4 cases.



Leviers



Râtelier d'armes : Placez un seul râtelier recouvrant les 2 cases

SCÉNARIO – REQUIEM EN RAT MAJEUR

RÈGLES SPÉCIALES

Opposants :

Mélangez les cartes d'opposants suivantes :

- Rats géants 1-5
- Guerriers Ratklow 1-4
- Assassins Ratklow 1-2
- Rat-Ogre (mis de côté)

Ce sera votre paquet « opposants » pour ce scénario.

Si le paquet « opposant » est vide lorsque vous devez en invoquer un, suivez les règles du **livre de base P.15**

Cible prioritaire : Si un opposant n'est pas déjà engagé avec un héros, il prendra pour cible prioritaire un héros qui possède une clé. Si ce héros est déjà engagé avec un autre opposant, ignorez cette règle.

Héros : Les héros entrent dans l'arène sans leur équipement. Ils récupèrent leurs possessions à la fin du scénario

Râtelier d'armes : Lorsque un héros réussit un test de recherche sur le râtelier d'armes, il pioche une carte dans la pile « Armes ». Lorsque la pile « Armes » est épuisée, le râtelier est vide et il n'est plus possible d'obtenir de nouvelles armes de cette façon.

Clés de la cage :

La cage du Rat-Ogre est fermée à l'aide de 4 verrous magiques inviolables. Vous devez ouvrir les 4 pour libérer le colosse enfermé à l'intérieur. Chaque verrou peut être désactivé à l'aide d'une clé qui disparaît après usage. Les organisateurs de l'arène ont attaché ces clés autour du coup de 4 hommes-rats. Ils pourront gagner leur liberté s'ils arrivent à conserver ces clés jusqu'à la fin de l'arène et qu'ils tuent tous les participants. Autant dire que se ne sera pas une mince affaire que de récupérer ces clés.

Lorsque vous tuez un « Guerrier Ratklow » lancer 1D. Sur un 6, vous trouvez une clé sur lui.

Lorsque vous tuez un « Assassin Ratklow » ne lancez pas de dé. Les assassins Ratklow possèdent tous une clé sur eux.

Pour symboliser la clé, posez un jeton sur la carte de votre héros (cette clé peut être échangée comme n'importe quel objet), puis amenez la clé jusqu'à la cage.

Pour désactiver un verrou, un héros doit dépenser 3 énergies et déposer le jeton « clé » sur une case libre de la cage. Celle-ci doit être adjacente et dans son arc avant, et ce héros ne doit pas être dans l'arc avant d'un opposant.

Lorsque les 4 clés sont en place, les barreaux de la cage s'enfoncent dans le sol et le Rat-Ogre est libéré.

 **Vermine :** Lancer 1D par héros en jeu.

1 - invoquez un rat géant sur une case « grille » au hasard. Si cette grille est déjà occupée, l'opposant sur cette grille fait une action gratuite immédiate (même s'il est épuisé). Si aucun rats géant ne peut être invoqué, tous les rats géant en jeu gagnent une action gratuite immédiate (épuisés y compris).

Un seul rat géant peut être invoqué par tour, quel que soit le nombre de 1 obtenus

 **Surprise du régisseur :** Piochez une carte d'évènement d'arène. Si le paquet « Evènement d'arène » est vide, la partie est une défaite.

Phase d'entretien : Procédez comme pour le jeu de base, mais remplacez la « phase menace » par une « phase d'invocation ».

Phase d'invocation :

Comptabilisez le nombre d'opposants en jeu.

3 ou plus : n'invoquez pas d'opposant supplémentaire.

1 ou 2 : invoquez un opposant.

Pas d'opposant : invoquez en deux.

Lorsque vous invoquez un opposant, placez-le sur la case Portail, ou sur la case Opposant si la case portail est déjà occupée. Si ces deux cases sont déjà occupées, tous les opposants en jeu effectuent une action gratuite (épuisés y compris).

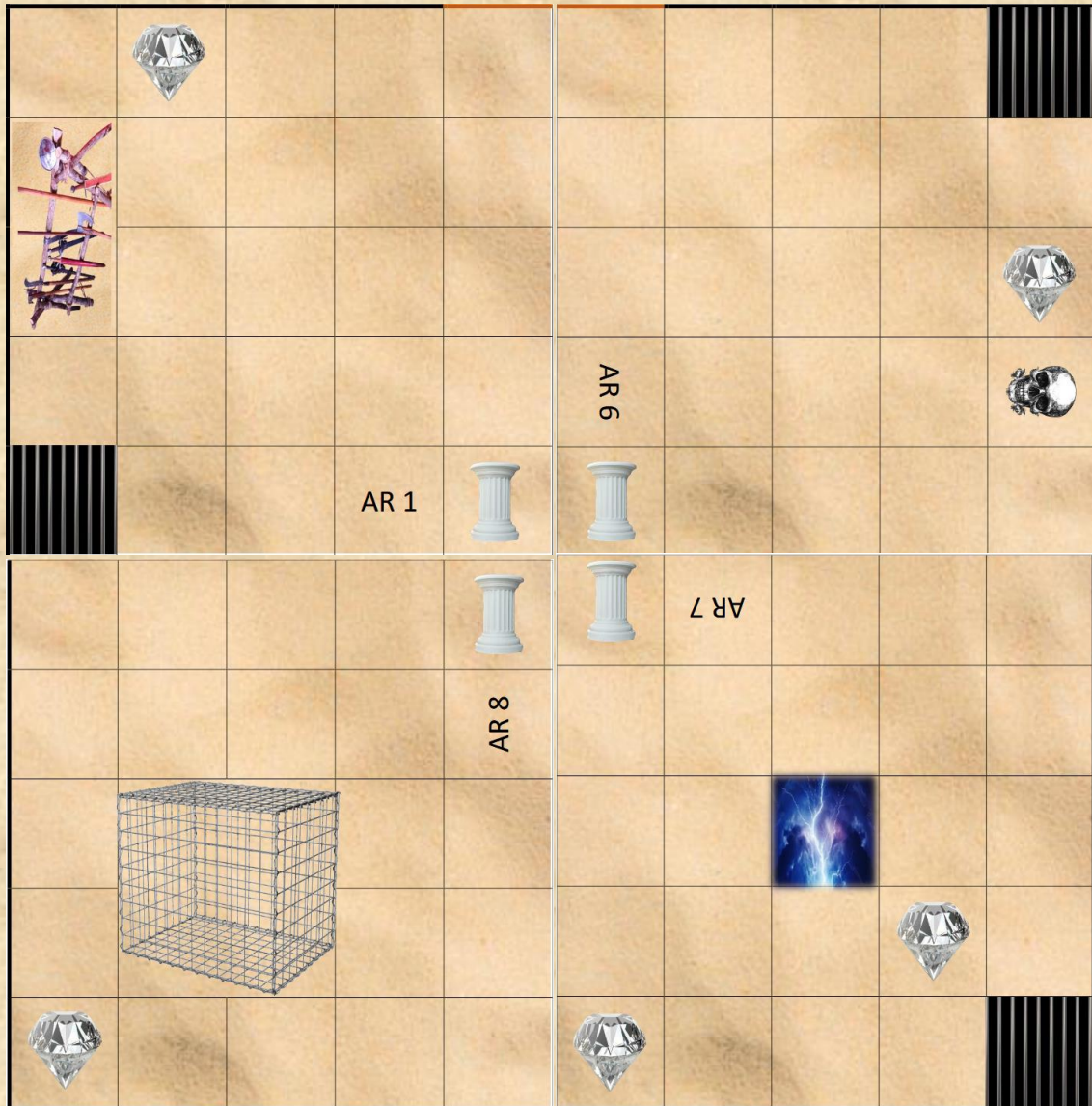
Case portail : Si un héros termine son action sur la case portail, il est immédiatement retiré du jeu. Le portail le transporte dans un autre plan d'existence d'où il ne reviendra certainement jamais...

Condition de victoire : Libérer le rat-ogre avant l'épuisement du paquet « Evènement d'arène », puis le vaincre. Lorsque le colosse arrive en jeu, il n'y a plus de phase d'invocation, ni de surprise du régisseur.



MISE EN PLACE

REQUIEM EN RAT MAJEUR



Disposez deux opposants en état « prêt » sur les cases portail et opposant.

Les héros commencent sur les cases adjacentes à la grande porte.



Pilier : Placez un seul gros pilier recouvrant les 4 cases.



Cage : Cage retenant le Rat-Ogre



Râtelier d'armes : Placez un seul râtelier recouvrant les 2 cases

SCÉNARIO – MORT SUR LE SABLE

RÈGLES SPÉCIALES

Opposants :

Mélangez les cartes d'opposants suivantes :

- Squelettes 1-3
- Squelette exalté 1
- Spectres 1-3
- Momies 1-2
- Gardien de l'abîme (mis de côté)

Ce sera votre paquet « opposants » pour ce scénario.

Si le paquet « opposant » est vide lorsque vous devez en invoquer un, suivez les règles du *livre de base* P.15

Cible prioritaire : Si un opposant n'est pas déjà engagé avec un héros, il prendra pour cible prioritaire un héros qui possède le plus de **charges spectrales**. Si ce héros est déjà engagé avec un autre opposant, ignorez cette règle.

Héros : Les héros entrent dans l'arène sans leur équipement. Ils récupèrent leurs possessions à la fin du scénario

Râtelier d'armes : Lorsque un héros réussit un test de recherche sur le râtelier d'armes, il pioche une carte dans la pile « Armes ». Lorsque la pile « Armes » est épuisée, le râtelier est vide et il n'est plus possible d'obtenir de nouvelles armes de cette façon.

Médaillon : Avant d'entrer dans l'arène, chaque héros reçoit un médaillon magique.

Charges spectrales :

Lorsqu'un héros terrasse un opposant, le médaillon que porte ce héros absorbe l'énergie de cet opposant. Cette énergie est appelée « **charge spectrale** ». Posez des jetons sur la carte du héros pour visualiser le nombre de charges contenu dans son médaillon.

Pentagramme :

Sur le sol de l'arène, les organisateurs ont dessiné un pentagramme destiné à invoquer un gardien de l'abîme. A chaque extrémité de celui-ci se trouve une rune qui peut être activée grâce aux médaillons reçus par les héros.

Pour activer une rune, un héros doit dépenser 3 énergies et mettre son médaillon, chargé d'au moins 2 charges spectrales, en contact avec la rune. Celle-ci doit être adjacente et dans son arc avant, et ce héros ne doit pas être dans l'arc avant d'un opposant. Le médaillon est alors vidé, quel que soit le nombre de charges spectrales qu'il contenait.

Pour symboliser une rune active, posez un jeton sur la pointe du pentagramme.

Lorsque les 5 runes sont activées, le gardien apparait directement (ne tenez pas compte du spectre indiqué sur sa carte) et possède les 8 cartes colosse suivantes : 1-2-3-5-9-10-11-12

 **Debout les morts** : Lancer 1D par héros en jeu.

1 - invoquez un squelette sur la case « portail ». Si cette celle-ci est déjà occupée, l'opposant sur case « portail » effectue une action gratuite immédiate (même s'il est épuisé), puis invoquez un squelette. Si aucun squelette ne peut être invoqué, tous les squelettes en jeu gagnent une action gratuite immédiate (épuisés y compris).

Un seul Squelette peut être invoqué par tour, quel que soit le nombre de 1 obtenus

 **Surprise du régisseur** : Piochez une carte d'évènement d'arène. Si le paquet « Evènement d'arène » est vide, la partie est une défaite.

Phase d'entretien : Procédez comme pour le jeu de base, mais remplacez la « phase menace » par une « phase d'invocation ».

Phase d'invocation :

Comptabilisez le nombre d'opposants en jeu.

3 ou plus : n'invoquez pas d'opposant supplémentaire.

1 ou 2 : invoquez un opposant.

Pas d'opposant : invoquez en deux.

Lorsque vous invoquez un opposant, placez-le sur la case Portail, ou sur la case Opposant si la case portail est déjà occupée. Si ces deux cases sont déjà occupées, tous les opposants en jeu effectuent une action gratuite (épuisés y compris).

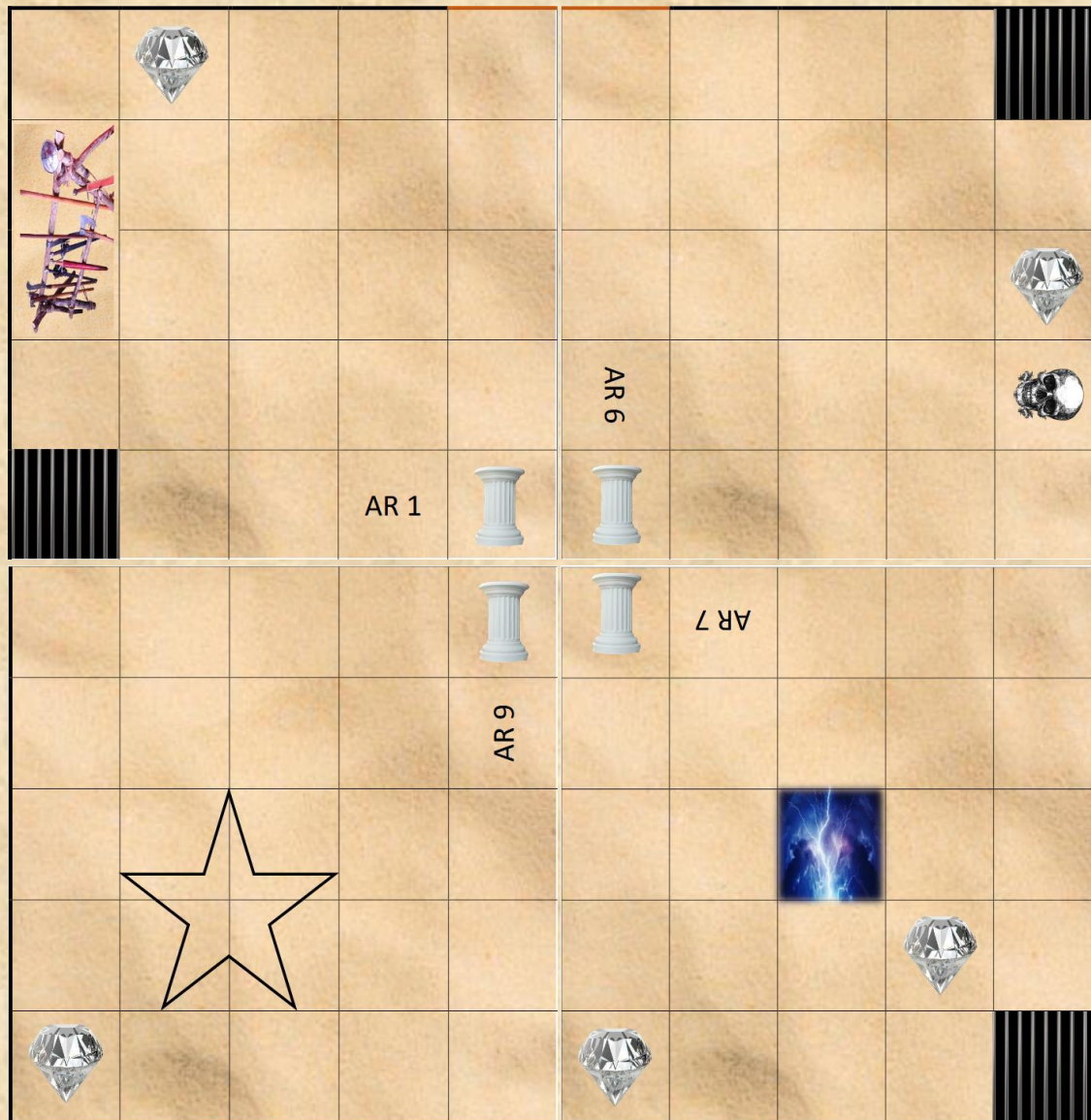
Case portail : Si un héros termine son action sur la case portail, il est immédiatement retiré du jeu. Le portail le transporte dans un autre plan d'existence d'où il ne reviendra certainement jamais...

Condition de victoire : Invoquez le gardien de l'abîme avant l'épuisement du paquet « Evènement d'arène », puis le vaincre. Lorsque le colosse arrive en jeu, il n'y a plus de phase d'invocation, ni de surprise du régisseur.



MISE EN PLACE

MORT SUR LE SABLE



Disposez deux opposants en état « prêt » sur les cases portail et opposant.

Les héros commencent sur les cases adjacentes à la grande porte.



Pilier : Placez un seul gros pilier recouvrant les 4 cases.



Pentagramme : Zone d'invocation du gardien de l'abîme



Râtelier d'armes : Placez un seul râtelier recouvrant les 2 cases

DEFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Hué par la foule, exténué et grièvement blessé, vous vous traînez sur le sable en direction des portes de l'arène. Finalement, ce jour n'était pas le vôtre. Après avoir payé à prix d'or les services des guérisseurs de l'arène, vous décidez de quitter la cité pour quelques temps, histoire de vous faire oublier.

*Jetez 3D6 et retirez ce nombre de **Points de Gloire** de votre enveloppe de campagne.*

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Le colosse rend son dernier souffle. Les combats ont été éprouvants. En particulier ce dernier. La bête était coriace. Blessé et exténué, vous peinez à rester debout, mais vous relevez fièrement la tête, saluant la foule qui vous acclame avec ferveur. Aujourd'hui, c'est votre jour de gloire. Et demain...

Bravo! Vous avez remporté cette campagne narrative.

*Jetez 6D6 et ajoutez autant de **Points de Gloire** à votre enveloppe que la somme des dés.*

Vous recevez également, des mains du Grand Régisseur en personne, un trophée provenant des coffres du Palais Royal, en récompense pour votre bravoure.

*Mélangez toutes les cartes « **recherche rare** » disponibles, puis piochez en une.*

*De plus, les héros peuvent conserver les cartes « **recherche** » gagnées durant l'arène, à l'exception des armes contenues dans le râtelier.*



CALL OF DUNGEONS

La Cité de Zaal retient son souffle. Le jour de Thalor est arrivé et les clameurs de l'arène résonnent. Pour offrir un spectacle inoubliable, le Grand Régisseur a, une fois de plus, repoussé toutes les limites.

Déjouez des pièges mortels. Terrassez des bêtes exotiques venues d'autres mondes. Survivez aux abominations invoquées par de puissants mages. Chaque combat est une épreuve. Chaque victoire grave votre nom dans la légende.

Poussé par la soif de gloire ou attiré par de fabuleuses récompenses, vous entrez dans l'arène. Votre confiance est votre meilleure arme, votre courage votre seul bouclier.

Votre nom sera-t-il acclamé par la foule ou oublié dans le sable ensanglanté ?

Aujourd'hui, c'est votre jour.



Cette extension « non officielle » pour Call of Dungeons vous fera franchir les portes des arènes de Zaal, où le sable n'a que deux promesses : la gloire ou le sang

