

CALL OF DUNGEONS

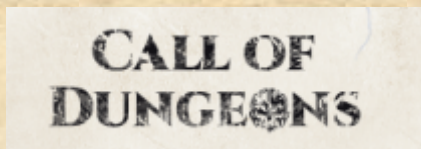


Au cœur de Khar-Durnthar

Aventure et Exploration

Sous la Cité naine de Durnthar

Au cœur de Khar-Durnthar



Au cœur de Khar-Durnthar est une extension « **fan made** » produite par *WaarArt Studio* pour Call of Dungeons qui propose de nouvelles cartes et une campagne originale de **Waarackh**.

Cette campagne nécessite le matériel du jeu de base ainsi que celui des extensions Héros & Légendes et Au cœur de Khar-Durnthar pour pouvoir être jouée.



Version 1.0 (Janvier 2026)

REMERCIEMENTS

Merci au créateur du jeu **ALEXIS SUKRIEH** d'autoriser la diffusion de cette extension non officielle pour Call of Dungeons afin que je puisse la 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
DRAGHNAR	5
RÈGLES ADDITIONNELLES	6
Mots-clefs	6
Mode épique	6
AU CŒUR DE KHAR-DURNTHAR	7
PRÉLUDE	8
QUÊTE 1 - Départ pour le cœur de la montagne	9
QUÊTE 2 - Les portes de Khar-Durnthar	10
QUÊTE 3 - La voie des anciens	11
QUÊTE 4 - La salle de pierre	12
QUÊTE 5 - Aux portes du chaos.....	14



Crédits

Campagne Au cœur de Khar-Durnthar

Idée originale et scénario : Waarackh

Quêtes, bestiaire et héros : Waarackh, Alexis Sukrieh

Textes narratifs : Waarackh

Règles additionnelles

Waarackh

Playtesting : Waarackh

Illustrations : Waarackh, générées par Jimeng de ByteDance

Iconographie : Adrien Valesa, Alexis Sukrieh

Mise en page : Waarackh

Relecture : Waarackh, Alexis Sukrieh

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 quêtes et la campagne narrative fournie avec ce livre.

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

5 CARTES QUÊTES

- *Départ pour le cœur de la montagne (1)*
- *Les portes de Khar-Durnthar (2)*
- *La voie des anciens (3)*
- *La salle de pierre (4)*
- *Aux portes du chaos (5)*

1 CARTES HÉROS

- *Draghnar*

14 CARTES OPPOSANTS

- *Bal'Zargaxx (1, Colosse)*
- *Gorlaneth (1)*
- *Succube (2)*
- *Guerrier du chaos (1)*
- *Serviteur du chaos (5)*
- *Braz'Ignus (4)*

2 CARTES RECHERCHE

- *Galdhür (1, Légendaire)*
- *Pavois du chaos (1, Rare)*

12 TUILES DE DONJON

- *201 à 212*

DRAGHNAR

Prêtre guerrier de Thunghard

Il est encore tôt. A cette heure matinale, les rayons du soleil effleurent à peine le sommet de notre montagne et ne réchauffent pas encore les pierres de Durnthar, la citée naine où j’ai vu le jour.

Tout à ma prière matinale, j’essaie de faire abstraction des odeurs de pain frais et de bière brune qui émanent des tavernes proches du temple. Peine perdue. Le cœur n’y est pas. Est-ce la faim qui me perturbe ainsi ? Ou est-ce Thunghard qui me met à l’épreuve ?

Chaque jour, il m’est de plus en plus difficile de ressentir la présence de mon Dieu. Comme si on avait jeté un voile entre nous depuis que le ciel s’est obscurci. Enfant, après la mort prématurée de mes parents, je fus recueilli au sein du temple par Rhul, le doyen, qui m’a élevé comme son propre fils, partageant avec moi sa foi et ses connaissances dans l’art du combat.

Je suis Draghnar, Prêtre guerrier au service de Thunghard. Malgré les épreuves et la menace de cette obscurité grandissante, je garde la foi, mes journées s’écoulant au rythme des entraînements martiaux et des prières adressées à mon Dieu.



“ *Thunghard... accorde moi la force de soigner mes amis et de terrasser mes adversaires* ”

Genre	Masculin
Ascendance	Nain
Langue	Azalique
Origine	Cité Naine de Durnthar
Allégeance	Temple de Thunghard à Durnthar, Roi Eldrin le Sage
Classe	Clerc
Culte	Thunghard
Age	52



RÈGLES ADDITIONNELLES

Cette section fournit des règles optionnelles et des mots-clés supplémentaires utilisés par certaines campagnes et cartes fournies dans ce livre.

Elles enrichissent vos parties en introduisant de nouvelles mécaniques et conditions spécifiques à certains héros, objets, quêtes ou situations.

Ces règles ne sont employées que lorsqu'une carte ou un scénario le précise: elles ne modifient pas les règles générales de *Call of Dungeons*

MOTS-CLÉS :

Vol : Cet opposant ignore le vide et les cases fatales. On considère qu'il est en vol au-dessus de ces cases et n'est pas affecté par celles-ci.

Aura démoniaque : Les héros dans un rayon de 1 case autour de cet opposant ont -1 à leurs 3 aptitudes.

Aura démoniaque étendue : Les héros dans un rayon de 3 cases autour de cet opposant ont -1 à leurs 3 aptitudes

(Les auras ne sont pas cumulatives. S'il y a plusieurs auras, seule la plus puissante est prise en compte)

Attaque mentale : Le héros le plus proche dans la ligne de vu de cet opposant fait un test de mental. En cas d'échec il subit 1D3 Blessures et perd 3 énergies.

Immunité : Un héros ou un opposant possédant une immunité à un élément, que ce soit de façon naturelle ou octroyé pas un objet ou un sort, ne subit aucun dégât lié à cet élément.

Par exemple, un héros ou un opposant possédant une **immunité (feu)** ne subira aucune blessure due à une arme enflammée ou un sort de feu. De plus, un personnage immunisé contre le feu ignore les cases fatales.

Frénésie : Lorsqu'il est blessé, cet opposant gagne + 1 action.

MODE ÉPIQUE

Si vous souhaitez rendre vos campagnes un peu plus difficiles, voici quelques règles optionnelles.

Bien évidemment, vous pouvez les utiliser toutes ou seulement certaines.

- Retirez une carte menace par héros au-delà du premier.
- Les cartes recherches défaussées sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la campagne
- Si un héros est sur sa face exaltée (**face bleu**) à la fin d'une quête, il ne retourne pas sa carte pour la quête suivante. Il commence la nouvelle quête sur sa face exaltée et devra payer 10 trophées pour retourner sa carte et récupérer sa capacité héroïque.



CAMPAGNE NARRATIVE

Au cœur de Khar-Durnthar

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 : Cité naine de Durnthar
Cette campagne utilise les quêtes fournies avec celle-ci.

Si vous possédez déjà la carte légendaire « Galdhür », vous ne pouvez pas rejouer cette campagne.

Si c'est votre première campagne narrative, ajoutez Draghnar et un héros de votre choix à votre enveloppe. Sinon, ajoutez Draghnar 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 Draghnar meurt suite à un jet de survie, la campagne est perdue.

Draghnar commence niveau 0 et sans carte Recherche

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 : Départ pour le cœur de la montagne

PRÉLUDE

Le roi Eldrin, nain à la barbe rousse flamboyante, trônait sur son siège de pierre, l'esprit tourmenté par des nouvelles alarmantes. Les orques et les gobelins, cette vermine nauséabonde et dégénérée, auraient envahi la vieille ville de Khar-Durnthar, l'ancienne forteresse naine, autrefois florissante, où résonnaient les chants des nains et le fracas des forges, et sur laquelle repose aujourd'hui la nouvelle citée de Durnthar. Mais ce qui inquiétait le roi encore davantage, c'était la rumeur selon laquelle cette vermine serait sous le joug d'un sorcier ayant pris possession des salles les plus profondes.

Devant lui se tenait un jeune nain du nom de Draghnar, prêtre-guerrier au service de Thunghard, le Dieu nain de la forge et de la guerre.

« Draghnar, je t'ai convoqué car l'heure est grave, » commença le roi. « Depuis que le ciel s'est obscurci, les profondeurs de Khar-Durnthar, jadis scellées et protégées par de puissantes runes, ne sont plus sûres. L'éclipse, et les portails qu'elle a engendrés, ont permis au mal de s'étendre et de revendiquer notre ancienne demeure. En tant que prêtre de Thunghard, tu es le seul capable de prendre Galdhür, son marteau sacré, qui repose dans son écrin de protection. Choisis des compagnons valeureux et rends-toi aux portes de Khar-Durnthar. Là, tu découvriras la salle de pierre et la statue de Thunghard. Prends Galdhür et ramène-le. Nous en aurons besoin en ces temps troublés. »

Draghnar, empli de fierté d'avoir été désigné pour cette quête, salua son roi d'un signe de tête et s'apprêta à quitter la salle, se dirigeant vers l'immense porte de pierre ornée de gravures anciennes.

« En chemin, fais disparaître cette vermine à la peau verte, ainsi que celui qui les dirige, » ordonna le roi De sa voix lourde et puissante.

Marquant un court arrêt pour une ultime salutation, Draghnar quitta la pièce et emprunta les vastes couloirs de pierre qui le conduisaient à ses quartiers, au sein du temple dédié à Thunghard.

« Le roi Eldrin a raison, » se murmura-t-il. « Malgré la force et le courage que m'accorde Thunghard, partir seul serait une erreur. Une telle quête serait vouée à l'échec. Ce soir, j'irai dans la grande salle à la recherche de compagnons. Demain, nous nous enfoncerons dans les profondeurs de la montagne pour repousser le mal qui menace notre cité. »

Son cœur battait d'anticipation, prêt à embrasser son destin.

QUÊTE 1 - Départ pour le cœur de la montagne

Mon cœur bat la chamade. Je ressens comme un mélange de nervosité et d'excitation. Ma première quête est sur le point de débiter. Autour de moi, les compagnons qui ont accepté de m'accompagner terminent les derniers préparatifs au départ.

Le roi Eldrin, vêtu de son armure étincelante ornée de runes ancestrales, nous adresse un dernier mot d'encouragement.

« Que Thunghard guide vos pas. Ramenez Galdhür et purifiez Khar-Durnthar du mal qui la ronge. »

Ces paroles résonnant dans nos cœurs, nous descendons les escaliers qui nous emmènent dans les profondeurs de la montagne, déterminés à affronter la vermine qui infeste l'ancienne forteresse naine. Chacun de nos pas résonne dans le silence, tandis que nous avançons vers l'inconnu, prêts à défier les ténèbres et le mal qui s'y cache.

Peu à peu, les couloirs creusés par le temps s'illuminent de nos torches, révélant des inscriptions anciennes qui racontent l'histoire de Khar-Durnthar. Je m'arrête un instant pour admirer les œuvres de nos ancêtres. Nous venons d'atteindre les limites de la nouvelle citée. Au-delà, les quelques marches qui s'enfoncent dans la pénombre nous emmènent à la rencontre de notre destin.

« Nous y voilà mes amis. Avancons »



JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 1 de cette campagne : « Départ pour le cœur de la montagne »

RÈGLES SPÉCIALES

Draghnar doit faire partie des héros.

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

DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Ces vieux tunnels n'en finissent plus. Ils se ressemblent tous. Pourtant, ce dernier vous semble familier. Arrivé au terme de celui-ci, les escaliers qui remontent vers les niveaux supérieurs confirment votre impression. Vous voilà revenu à votre point de départ.

Rejouez cette quête.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Les rumeurs disaient vrai. Ces couloirs sont infestés de peaux vertes.

Le pont de pierre sur lequel vous vous trouvez est si immense, que vos torches n'arrivent pas à en illuminer l'autre extrémité. Après vous être accordé quelques instants de repos, vous faites signe à vos compagnons et repartez à l'assaut des ténèbres

Jouez la quête 2 : Les portes de Khar-Durnthar.

QUÊTE 2 - Les portes de Khar-Durnthar

Après quelques mètres, l'autre extrémité du pont se dessine.

Le regard fixé sur l'obscurité au-delà, ma main se ferme sur la garde de mon épée, prêt à affronter les dangers qui nous attendent. L'air est chargé de tension et d'adrénaline. Derrière moi, mes compagnons ajustent leurs armures et serrent plus fermement leurs armes, scrutant chaque ombre, chaque mouvement.

« Prêts ? »

Les autres acquiescent, leurs visages marqués par la détermination. Ensemble, nous prenons une profonde inspiration, conscient que chaque mètre parcouru nous rapproche des horreurs tapies dans l'ombre.

« Allons-y »

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 2 de cette campagne : « Les portes de Khar-Durnthar »



RÈGLES SPÉCIALES

Draghnar doit faire partie des héros.

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

DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Après avoir longé un ultime couloir, vous vous retrouvez devant un immense pont de pierre étrangement familier. Vous avez tourné en rond.

Rejouez cette quête.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Le dernier adversaire tombé, vous prenez un instant pour reprendre votre souffle. À l'évidence, les orcs et les gobelins ne sont pas les seuls à avoir investis l'ancienne cité. Après un dernier regard sur le cadavre du guerrier colossal que vous venez de combattre, vous descendez les quelques marches menant à une porte immense, ornée de runes ancestrales.

Jouez la quête 3 : La voie des anciens

QUÊTE 3 – La voie des anciens

Mon regard s'attarde quelques instants sur les runes gravées par nos ancêtres, puis, utilisant toute la force de mes bras, je pousse les lourds battants menant certainement à la salle de pierre. Hélas, non. Les portes donnent sur un palier d'où part une autre volée de marches, nous conduisant toujours plus profondément sous la montagne.

M'assurant que mes compagnons soient prêts, j'entame prudemment la décente, arme en main.

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 3 de cette campagne : « La voie des anciens »

RÈGLES SPÉCIALES

Draghnar doit faire partie des héros.

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



DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude..

CHAOS. C'est le chaos qui a envahi la citée de vos ancêtres. Les monstres qui hantent ces couloirs sont bien plus puissants que ce à quoi vous vous attendiez. Blessés et meurtris de fatigue, vous regagnez tant bien que mal les portes qui marquent l'entrée de la voie des anciens.

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 la cité 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 - Départ pour le cœur de la montagne.**

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

La traversée des derniers couloirs n'a pas été de tout repos. Outre le fait que les ennemis soient de plus en plus nombreux, vous avez remarqué que, malgré la présence de quelques orcs, la vermine peaux vertes laisse peu à peu la place aux engeances du chaos. Le sorcier dont vous a parlé le roi Thulgür ne doit plus être très loin. Et au vu des monstres qu'il commande, celui-ci doit être d'une grande puissance. Cette quête est-elle à la portée d'un novice tel que vous ? Faisant taire vos doutes, vous vous armez de courage et, d'un signe de la main, vous invitez vos compagnons à vous suivre dans la salle suivante.

Jouez la quête 4 : La salle de pierre.

QUÊTE 4 - La salle de pierre

Encore un couloir. Épuisé par les combats, je ressens la lassitude de mes compagnons faire écho à la mienne. Thunghard métrait-il ma foi à l'épreuve ? Ne pas renoncer. Me redressant fièrement, j'exhorte mes compagnons à poursuivre notre périple.

« Courage mes amis. Le roi Thulgür compte sur nous. La salle de pierre ne doit plus être très loin. »

Je m'apprête à repartir à l'assaut de ce nouveau couloir, lorsque qu'un bruit attire mon attention.

« Prudence mes amis ! Nous ne sommes pas seuls »

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 4 de cette campagne : « La salle de pierre »

RÈGLES SPÉCIALES

Draghnar doit faire partie des héros.

Les actions Recherche sur la tuile K10 utilisent le paquet Recherche Rare



DÉFAITE

Procédez à une phase d'interlude.

Le sorcier et ses serviteurs démoniaques sont bien plus puissants que vous ne le soupçonniez. L'esprit embrouillé par les attaques mentales du sorcier, couvert de plaies et de contusions, les forces vous abandonnent. Si vous voulez survivre, il vous faut fuir ce combat perdu d'avance.

Dans un ultime effort, et exhortant vos compagnons à vous suivre, vous foncez à travers les vieux couloirs de l'antique citée naine. Après avoir remonté la voie des anciens, vous trouvez refuge derrière ses portes monumentales et vous accordez enfin quelques instants de repos.

Dépensez 50 points de Gloire pour passer à la section Défaite de la Quête 3 : La voie des anciens.

Sinon, vous avez perdu cette campagne.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Votre dernier adversaire vient de tomber. Fatigué et meurtri, vous prenez quelques instants pour soigner vos plaies et vous accorder un peu de repos.

Devant vous ce tient Galdhür, l'objet de votre quête. Le marteau de Thunghard est enchâssé dans les mains de la statue du dieu nain dont vous suivez la voie. Avec dévotion, vous vous approchez et vous agenouillez devant elle, entamant une prière silencieuse. Soudain, une douce aura vient envelopper l'effigie du dieu nain, et vous entendez le crissement des doigts de Thunghard libérant le marteau sacré de son écrin de pierre.

Un peu tremblant, vous vous relevez et prenez Galdhür dans vos mains. Conscient de l'honneur qu'il vous fait et de la confiance que votre dieu met en vous, vous vous faites la promesse de toujours en être digne.

Votre quête est accomplie.

*Si vous avez vaincu Gorlaneth, votre campagne est terminée. Jetez 6D6 et ajoutez autant de **Points de Gloire** à votre enveloppe.*

Si Gorlaneth s'est enfui par le portail, deux choix s'offrent à vous :

- *Soit vous décidez que cette campagne est terminée et vous rentrez à Durnthar. Jetez 4D6 et ajoutez autant de **Points de Gloire** à votre enveloppe.*
- *Soit vous décidez de poursuivre le sorcier. **Jouer la quête 5 : Au portes du Chaos.***



QUÊTE 5 – AU PORTES DU CHAOS

Notre quête est accomplie. Le marteau est à nous et nous devrions le ramener au roi Eldrin.

Mais tout au fond de moi, je ressens la volonté de Thunghard. Nous ne pouvons laisser le chaos envahir notre ancienne cité.

« Je sais que je vous demande encore beaucoup mes amis, mais nous ne pouvons pas laisser le chaos s'installer à Khar-Durnthar. Je vais me lancer à la poursuite de ce sorcier et j'aimerais vous savoir à mes côtés. »

Sans une once d'hésitation, chacun de mes compagnon s'avance d'un pas et, par ce simple geste, m'assure qu'il me suivra jusqu'au bout de cette aventure.

Le cœur chaud de la confiance que me portent mes amis et tenant Galdhür d'une main ferme, je traverse le portail par lequel c'est enfuis le sorcier.

JOUER CETTE QUÊTE

Utilisez la quête 5 de cette campagne : « Au portes du chaos »

RÈGLES SPÉCIALES

Draghnar doit faire partie des héros.



DÉFAITE

Si Draghnar a été terrassée, il jette 3d6 sur son jet de survie.

Procédez à une phase d'interlude

Vous avez échoué. Peut-être auriez-vous dû rebrousser chemin et ramener le marteau de Thunghard au roi Eldrin. Maintenant il est trop tard, tous vos compagnons sont morts et vous ne tarderez pas à les rejoindre. Dans un dernier souffle, vous serez Galdhür contre votre cœur et priez votre Dieu de vous pardonner.

Alors que vos paupières se ferment pour la dernière fois sur ce monde, vous ressentez une douce chaleur vous envelopper.....

Dépensez 50 Points de gloire, et un héros peut défausser une carte Blessure de son choix, puis rejouez cette quête ; sinon, vous avez perdu cette campagne.

VICTOIRE

Procédez à une phase d'interlude.

Dans un rôle d'agonie, le sorcier rend son dernier souffle. Au-dessus de lui, la réalité se déforme, laissant apparaître une paire de mains griffues. Celles-ci s'emparent du corps du sorcier et l'emmène au travers de cette déchirure reliant notre monde à celui des démons, où il va certainement payer très cher le prix de sa défaite.

Après avoir pris quelques instants de repos, vous prenez le temps de soigner vos compagnons avant de prendre la route du retour qui vous ramène à la Cité de Durnthar et au roi Eldrin.

Bravo ! Vous avez gagné cette campagne narrative.

Jetez 6D6 et ajoutez autant de **Points de Gloire** à votre enveloppe que la somme des dès **multipliée** par 2.

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

CALL OF DUNGEONS

L'ancienne cité naine de Khar-Durnthar, fierté d'un peuple et merveille d'ingénierie, n'est plus qu'un tombeau infesté. Des hordes d'orques et de gobelins souillent ses salles de pierre, mais une ombre plus terrible encore les dirige : un sorcier dont la puissance maléfique s'est éveillée dans les profondeurs de la montagne.

Face à cette menace qui grandit, un jeune prêtre-guerrier est choisi. Draghnar, serviteur du dieu de la guerre, doit s'aventurer dans les profondeurs de Khar-Durnthar et récupérer Galdhür, le marteau sacré de Thunghard, afin d'aider son peuple à faire face à l'obscurité qui à envahie le royaume d'Azalor

Mais la quête est périlleuse et les ennemis, innombrables. Accompagné d'une poignée de compagnons, Draghnar devra affronter bien plus que des créatures à la peau verte. Car dans les entrailles de Khar-Durnthar sommeille une puissance ancienne et dévastatrice, une menace issue des légendes les plus sombres.

Entre le fracas de l'acier et le murmure d'une magie impie, un héros forgera son destin... ou assistera à la chute de son monde.



Cette nouvelle extension « non officielle » pour Call of Dungeons vous entrainera dans les profondeurs de la montagne, sous la cité naine de Durnthar, où chacun de vos pas pourrait être le dernier.

