

Le sanctuaire rend hommage aux nains qui sont morts dans l'anonymat en protégeant leur clan et leur forteresse. Tout prêtre nain qui prie en ces lieux reçoit un bonus de +2 aux jets de dés visant à lancer des sorts pour le reste de la journée. Tout autre personnage nain qui adresse ici une prière bénéficiera d'un bonus de +5% aux **tests de Capacité de Combat (CC)** du prochain affrontement.

## 2I. Crypte de Belgrina Fargundsdotr

Une unique sarcophage repose au sommet de cette plate-forme carrée, environ 5 mètres au-dessus du sol de la caverne. Des escaliers y mènent de chaque côté. Il s'agit du lieu du repos éternel de la reine Belgrina Fargundsdotr, seul souverain de sexe féminin de l'histoire de Karak Azgal. Elle accéda au trône après le meurtre de son jeune frère par des orques. Elle régna ensuite pendant soixante-quinze années et était aimée de son peuple, non seulement parce qu'elle était une bonne reine, mais aussi parce qu'elle fut une fière combattante.

Son sarcophage est sérieusement endommagé, mais le couvercle de pierre est toujours en place. On peut toujours y lire les runes naines sur la surface, déchiffrables en réussissant un **test de Connaissances académiques (runes) Assez difficile (-10%)**. Elles racontent l'histoire de Belgrina, seule femme à avoir dirigé la forteresse. Un **test de Connaissances générales (nains) Difficile (-20%)** permettra de se souvenir que Belgrina était une fervente adoratrice de Valaya. Un examen plus approfondi du sarcophage, qui passe par un **test de Fouille Difficile (-20%)**, montrera que le nom de Valaya est inscrit très finement sur toute la surface du cercueil. Si le Bâton de Valaya ou le Sceptre de Valaya est brandi devant le sarcophage et que le nom de la déesse est prononcé, le couvercle glissera légèrement sur le côté.

La dépouille de Belgrina semble très bien préservée, comme si la reine n'était morte que depuis quelques jours. Elle était vêtue très simplement pour ses obsèques, sans or ni bijoux pour décorer sa simple toge. Ses mains sont croisées sur la poitrine, tenant une statuette de pierre qui représente Valaya. Quiconque touche la statue doit réussir un **test de Force Mentale Assez difficile (-10%)** s'il veut pouvoir la prendre. L'énergie protectrice de Valaya pénètre l'objet. Toute personne qui peut saisir l'objet se retrouve immunisée

contre les sorts de nécromancie. Pour Valaya, cet objet doit servir à vaincre la liche, mais si les personnages ne le rapportent pas auprès de Belgrina après la destruction de Koros, la déesse maudira le porteur de l'objet jusqu'à ce qu'il le ramène (malus de -5% à tous les tests).

## 2J. L'ancre de la liche

Il apparaît clairement pour chacun que ce bâtiment ne bénéficie pas du même savoir-faire architectural que les autres constructions de la Grande galerie de Grungni. Koros ne pouvait supporter de résider dans un bâtiment édifié par les nains, c'est pourquoi il a orchestré la construction de cette bâtisse carrée et ramassée, pour laquelle zombies et squelettes ont assuré la main-d'œuvre. La porte n'est jamais verrouillée (qui, ici, oserait voler Koros ?) et deux revenants (cf. profil page 69) sont en permanence de faction devant l'entrée.

Koros s'est concocté un lieu de vie plutôt confortable à l'intérieur du bâtiment, comme s'il tentait de recréer l'existence normale d'un aristocrate elfe. On y trouve un lit douillet, un bureau et un magnifique tapis. Un coffre renforcé de fer repose au pied du lit. Il est verrouillé et Koros en a la clef. La serrure peut être forcée au prix d'un **test de Crochetage Difficile (-20%)**. À l'intérieur, on trouve trois colliers en or (90 co chacun), ainsi que diverses pièces totalisant l'équivalent de 150 co. Une hache magique est suspendue au mur. Au combat, elle confère à son porteur un bonus de +10% aux tests de Capacité de Combat.

Selon le déroulement suivi jusqu'ici par les personnages, Koros et Aluthra peuvent être terrés dans ce bâtiment pour le dernier combat contre les PJ. Si tel est le cas, Koros fera tout ce qui est en son pouvoir pour se préparer à l'affrontement, invoquant tous les sbires mortsvivants lui restant pour le défendre. Aluthra jouera le rôle de la prisonnière, victime des machinations délirantes de la liche. Elle observera le combat, cherchant à définir le personnage le plus prometteur et digne d'être séduit. Aluthra reste avec les PJ s'ils le veulent bien, aussi longtemps que cela servira ses desseins. Si elle en a l'occasion et que les PJ montrent de la méfiance, elle leur faussera compagnie pour tenter de localiser l'autel de Slaanesh (cf. **Chapitre Huit** pour plus de détails).

