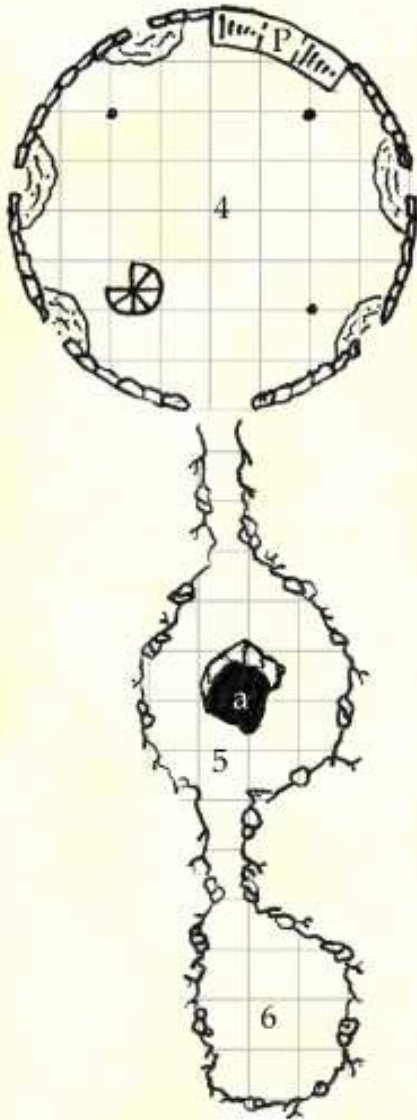
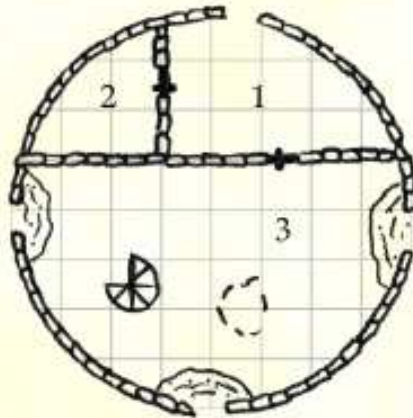


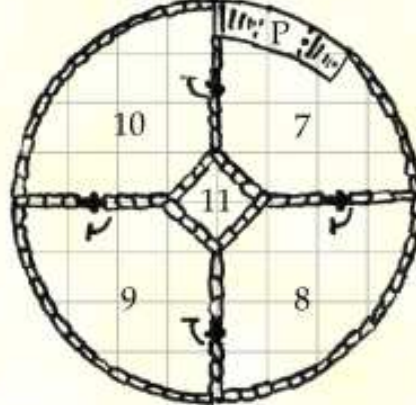
Étage 2



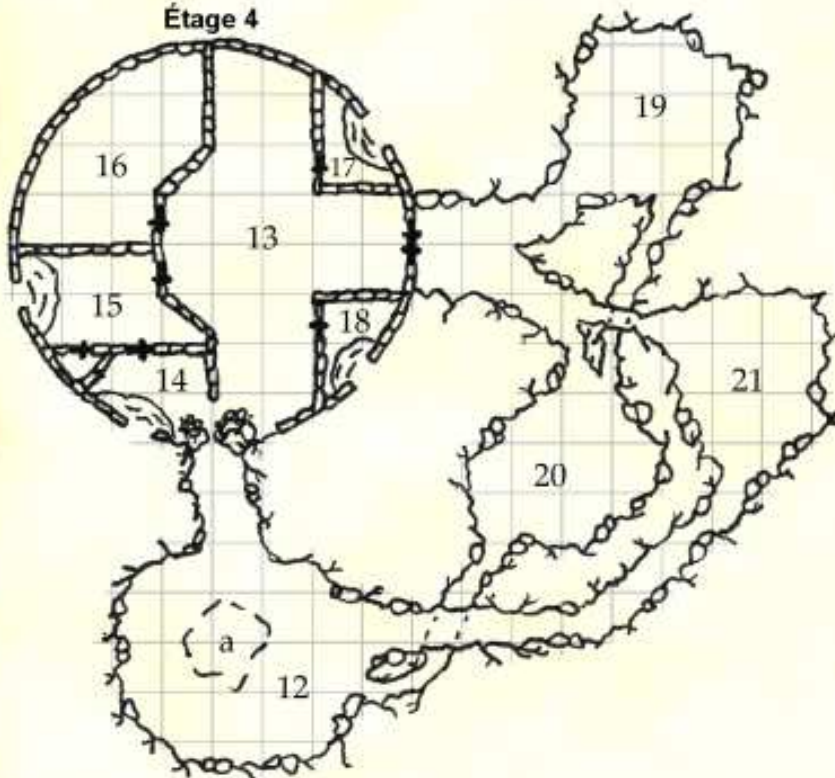
Étage 1



Étage 3



Étage 4



Histoire

La tour de Zarüg le profanateur était autrefois un lieu craint de tous. Toutefois, durant les Guerres de Purification un combat mortel l'opposa aux champions de Rajaat et son destin fut scellé. Sa tour, ensevelie par les sables du temps, a été dévoilée par une récente tempête désertique. Les PJ ont eu vent de son existence, ainsi que quelques créatures d'athas qui y ont trouvé refuge.

Les Lieux :

- 1 - Chambre à coucher. Le mobilier y est brisé. Lieu le plus propice pour entrer (la fenêtre y est dégagée) mais 30% de chances de rencontre.
- 2 - Salle remplie de composantes matérielles. La porte est barrée et piégée. Si elle est ouverte, une fiole enflammera le PJ qui échoue son JS vs. Pétrification pour 1d6 points de dégâts/round, pendant 1d6 rounds.
- 3 - Grande salle vide. On peut entrer par le plafond, une chute directe inflige 1d6 dégâts. Il n'y a que 15% de chances de rencontre dans cette salle.
- 4 - Bibliothèque. Un cristal se trouve en son centre, fixé sur un socle. Un trou dans le mur mène à la salle 5. L'escalier menant à la salle inférieure est piégé. S'il y a plus de 40kg sur la 8e marche, l'escalier se mue en rampe glissante. À la sortie, des pointes d'obsidienne infligent 1d6(pointes) +1d6(chute) points de dégâts.
- 5 - Caverne vide.
- 6 - Caverne, refuge de 3d6+4 coureurs de poudre.
- 7 - Chambre de la Terre.
- 8 - Chambre de l'Eau.
- 9 - Chambre de l'Air.
- 10 - Chambre du Feu.
- 11 - Salle cachée. Contient un livre de sorts élémentaires et une épée courte de vitesse +2 en acier.
- 12 - Caverne remplie de scorpions dorés (athasiens).
- 13 - Vestibule. En son centre un cristal, s'il est touché, il projette une entrée de journal dans l'esprit du PJ et le téléporte vers le cristal de la salle 4.
- 14 - Cuisine en ruine.
- 15 - Salle à manger en ruine.
- 16 - Salle de torture (ne contient aucun métal).
- 17 - Petit labo en ruine. (Attention verre coupant au sol).
- 18 - Dépôt d'armes (épées et masses en obsidienne).
- 19 - Trésor de l'idéophage (voir Salle 21).
- 20 - Salle Vide.
- 21 - Repère de l'idéophage. Impossible de savoir comment il est arrivé ici mais ce qui est sûr, c'est que les PJ le dérangent.

Les Chambres Élémentaires :

Ces salles sont d'anciennes chambres de méditation élémentaires. Dans chacune d'elles, on peut trouver une énigme. Si elle est réussie, elle débarre la porte vers la prochaine chambre, sinon un élémentaire inférieur (d'Athas) apparaît pour détruire les PJ. Il est possible de n'y faire qu'un combat si vous n'avez pas d'énigme. Lorsque les quatre chambres ont été faites, les portes secrètes