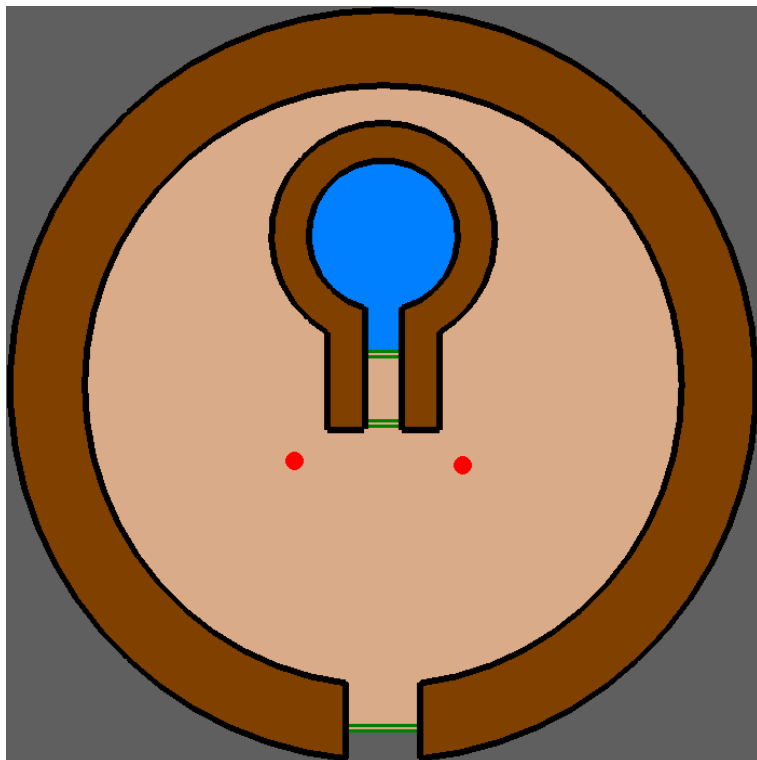


Détail de la tour du seigneur Zora

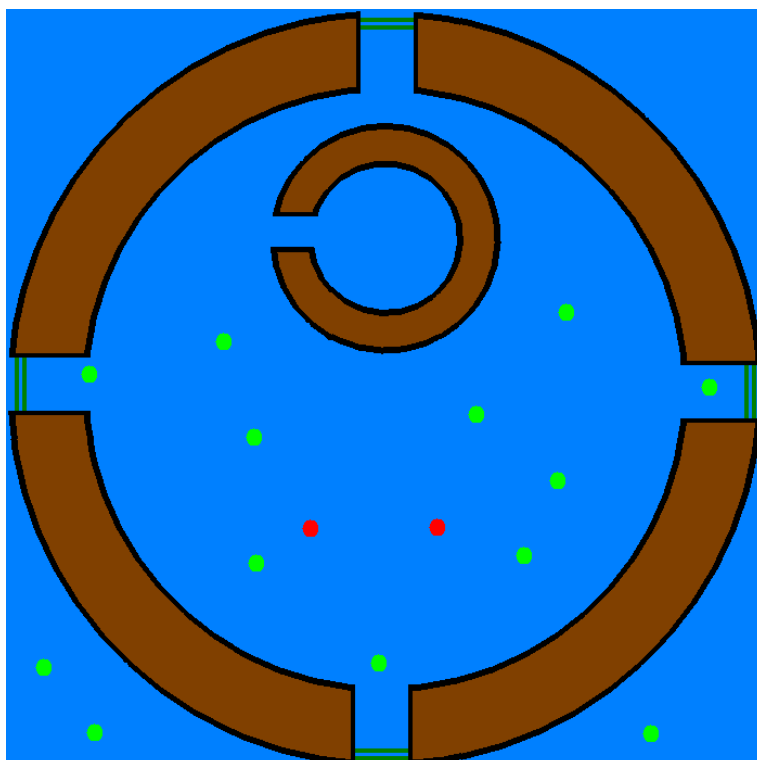
RDC



● Gardien

Pour monter à l'étage supérieur il faut prendre le sas. Les deux gardes ne laisseront personne monter sans raison valable.

1er, 2nd et 3ème

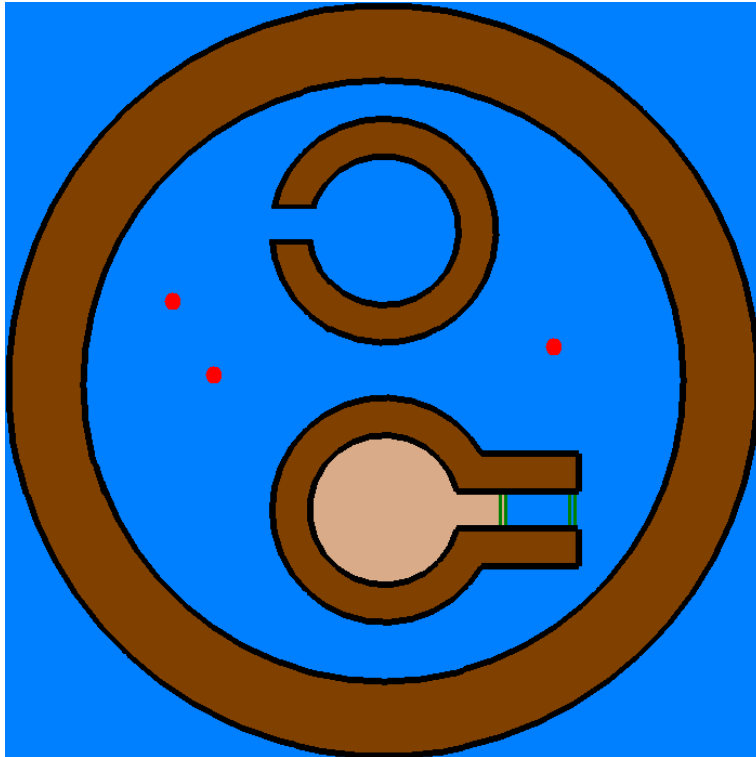


● Gardien

● Citoyen Zora et autre

Cet étage est libre d'accès il y a 4 ouvertures donnant sur l'extérieur mais seul les Zora et d'autre créature aquatique peuvent circuler librement.

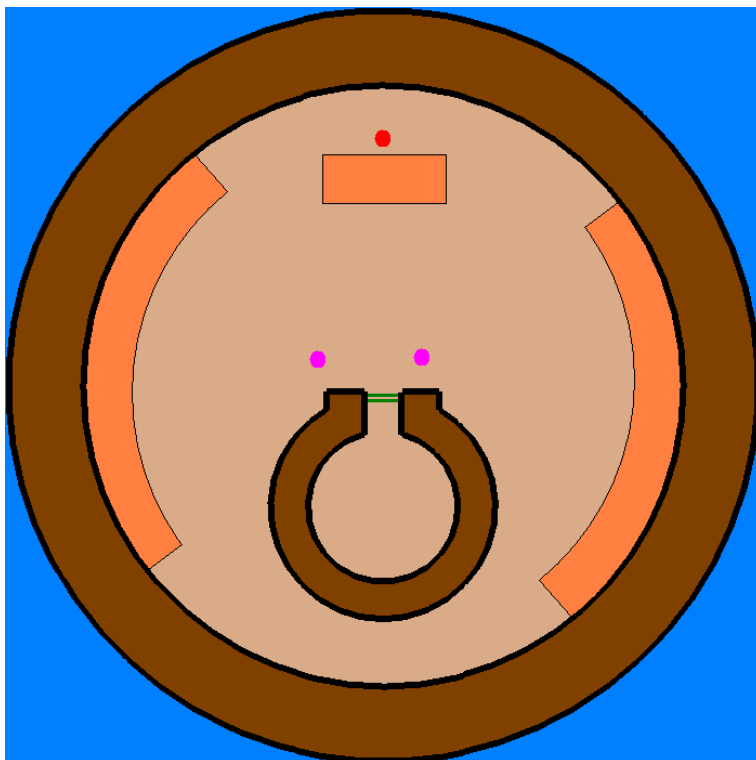
4^{ème}



● Gardien

Cette pièce sert de barrage, ils faudra combattre les 3 gardes pour accéder au sas. En milieu aquatique les aventurier auront un malus AT / PRD / AD -2.

5^{ème}



● Chasseur Zora

● Seigneur Zora

Les chasseurs Zora n'utiliseront pas leur flèche explosive ici.