



Les Tours

Pour votre plaisir, voici quelques tours pour agrémenter vos lieux, ou s'en servir pour vos scénarios, ou pourquoi pas, une auberge un peu exceptionnelle lors d'un arrêt de vos valeureux aventuriers.

Qui n'a pas essayé d'imaginer les tours de Hautes Sorcellerie. Même si la tour de Wayreth fut la première d'entre elles, d'autres tours de Haute Sorcellerie devinrent mythiques par la suites : Palanthis, qui a été déplacée à Nuitlond par Dalamar, Istar, qui fut détruite pendant le cataclysme, Daltigoth et Losarcum, autrefois située au coeur du Kendermore. Outre les tours de Haute Sorcellerie, certains lieux primordiaux de l'histoire comme la forteresse de Zhaman, occupée puis détruite par Fistantilus après le cataclysme, et d'autres citadelles à travers le continent ont apportées leur lot de magie et d'histoire.

Mais les tours ont bien d'autres fonctions, comme la surveillance ou la protection, voir simplement la tranquillité. Et qui dit qu'elle ne sont pas plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur ?



La Tour des Neiges

Apparence:

Au sommet de la Montagne d'Argent, au coeur du royaume d'Adalence, se dresse une tour aussi blanche que la neige qui l'entoure. Bien que personne ne l'eu jamais vue, la Tour des Neiges fait partit de bien des histoires mystérieuses racontées près du feu, les soirs froids d'hiver. La Montagne d'Argent est si dangereuse que rare sont ceux qui s'y aventurent bien loin. La température y est toujours extrêmement froide, l'ascension est longue et pénible, à travers des falaises escarpées et des tempêtes de neige qui risquent de faire mourir de froid. De plus, la montagne est peuplée de créatures hostiles. Les légendes parlent beaucoup de géants qui peuplent la montagne. Finalement, même ceux qui réussissent à braver les dangers n'arrivent souvent même pas à trouver la tour puisque celle-ci est pratiquement invisible à l'œil nu par sa couleur qui se confond avec les parois enneigées de la montagne.

On raconte que la Tour des Neiges est habitée par des magiciens dont certains faisant parti des plus puissants lanceurs de sorts de ce monde. Comme la magie des arcanes est interdite à Adalence, ou pour le moins très mal vue, et qu'il n'existe aucun autre moyen de trouver un maître qui puisse enseigner l'art, tous les aspirants magiciens doivent réussir l'impossible et se rendre jusqu'à la tour. Celle-ci possède ses propres appartements, sa cuisine et salle à manger, ses bains, sa bibliothèque, mais aussi plusieurs autres salles réservées à l'utilisation et à l'apprentissage de la magie. La Tour des Neiges renferme aussi plusieurs autres secrets que même ses habitants ignorent.

La Tour des Neiges



Niveau Quatre



Niveau Trois



Niveau Deux



Niveau Un





La tour Noire



Apparence:

Lorsque le Traître a été chassé des Landes, il s'est réfugié au sommet du Mont de l'Ombre où il a érigé une grande tour sombre. L'endroit est protégé par de puissantes illusions et des fantômes si cruels qu'ils mènent à la mort de ceux qui osent s'y aventurer. La Tour Noire à été à l'origine de plusieurs créations maléfiques auxquelles s'est adonné son propriétaire, notamment : Les Trolls Noirs, et même la création de deux puissants artefacts : Yumi'ir et le bâton Traîtrise. Inutile de dire que l'endroit est extrêmement dangereux et est teinté par une aura maléfique qui a attiré plusieurs créatures dans son entourage. L'endroit regorge fort probablement encore d'objets magiques étranges et de plusieurs trésors, mais il n'est d'aventurier assez fou pour s'y risquer. Les légendes racontent que l'esprit de la princesse Luelindrielle, corrompue par les pouvoirs de Ayanantanazer, rôde toujours dans les environs de la tour.

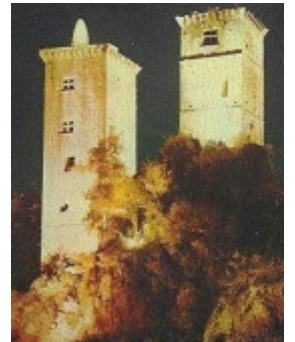


Les Tours Doubles



Apparence:

Dans les Gorges de la Maronne se dressent, sur un éperon rocheux qui surplombe un méandre de la rivière, de fantomatiques silhouettes. Ce promontoire, autour duquel court la rivière et qui forme ainsi une barrière naturelle, entouré de montagnes boisées et d'un ravin, est un lieu imprenable. L'endroit est impressionnant par ses dimensions. Le nom « Merle » vient du latin meralum soit « naturellement fortifié ». Le seigneur des lieux a édifié des tours et des murs, constituant ainsi une forteresse imprenable pour une armée.





Le Donjon ou Tour d'habitation



Apparence:

Ce fier donjon en grès rose haut de 25 mètres, est un chef d'œuvre de l'architecture gothique. Il allie élégance, luxe et aspect militaire.

Sa base presque carrée mesure 13 mètres par 12,50m. Ses défenses abondent :

- 4 échauguettes montées sur des contreforts comportent chacune 6 archères à bûches. Ces "tourelles" permettent une défense sans angle mort
- Chaque base d'échauguette est percée d'ouvertures formant des mâchicoulis.
- Les courtines Est, Nord, Ouest possèdent 4 archères à bûches aux étages et 2 à étriers au rez-de-chaussée.
- La courtine Sud (coté entrée) dispose de 5 archères à bûches aux étages et 2 à étriers au rez-de-chaussée.
- La porte d'entrée comporte au-dessus une dernière "surprise": Un assommoir.

Le donjon comprend 4 niveaux desservis par un escalier à vis dans l'échauguette du sud-est.

- Au rez-de-chaussée, la salle est voûtée d'ogives.
- Au niveau 1, cette salle, voûtée d'ogives, dénote un certain niveau de confort.
- Au niveau 2, la salle reçoit un plancher, et un plafond à poutre. Une grande cheminée apportait la chaleur nécessaire au confort de cet habitat.
- Le niveau 3 est l'étage principal de défense. Dans cette salle octogonale était logée la garnison. Les murs sont ajourés symétriquement d'archères et de baies rectangulaires. Une quarantaine de soldats pouvait défendre en même temps ce donjon.



Autre type moins fortifié



Avec l'aide de Kio-Dénandar