



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Inspirations > La Tour Emeraude > Visite guidée > **La porte**

## La porte

1997, par [JyP](#)

En approchant de la porte, vous remarquez du coin de l'oeil que les gardes se retournent vers vous, sans cependant se départir de leur nonchalance ni de leur chope de bière. La porte elle-même a l'air solide, faite avec de fortes planches de chêne. Vous ne voyez pas de poignée, mais vous supposez qu'il faut simplement pousser la porte pour entrer.

Dès que vous touchez la poignée, une impression de terreur sans nom vous envahit. Vous reculez précipitamment, prêts à fuir, à partir loin de cette porte derrière laquelle vous sentez que des forces innommables vous attendent pour faire de vous leur jouet. Vous vous retenez pour ne pas lancer un cri de pure terreur quand un des gardes vous prend par

l'épaule et vous emmène vers la table où lui et son compagnon jouaient aux dés en vous observant.

"Vise un peu le fier seigneur que nous avons là !", lance le premier garde au deuxième, tout en vous servant une chope de bière pour vous remettre de vos émotions. "Pour sûr, il est pas assez courageux pour ouvrir une porte", lance le deuxième.

À ce moment, la porte de la tour s'ouvre et un serviteur viens vous chercher. Avec un brin d'appréhension, vous entrez et le serviteur vous déclare : "Sire Faldan va vous recevoir..."

Vous le suivez jusque dans le hall d'entrée de la tour, où Faldan vous attend. Suivez le donc [par ici](#).