



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

Le dixième étage

1997, par [JyP](#)

Du palier du dixième étage, vous pouvez accéder à la première pièce de l'étage. Elle va jusqu'à la muraille extérieure de la tour, et prend un quart de l'étage. Les pièces semblent ici plus grandes qu'auparavant, sans doute parce que sur les derniers étages de la tour celle-ci est plus large. Deux portes permettent d'accéder au reste de l'étage, l'une sur le mur de droite et l'autre sur le mur de gauche. Les autres murs sont incurvés car épousant les parois internes et externes de la tour.

La porte de droite donne accès sur un sanctum, celui d'un mage de Bjornær. Vous entendez derrière cette porte deux personnes en train de converser, mais ne pouvez saisir les mots de la conversation. Quand à la porte de gauche, on ne trouve dessus aucun symbole et on n'entend aucun bruit.

Vous pouvez soit [frapper à la porte de droite](#), soit ouvrir la porte de gauche, soit [continuer à monter](#).