

Tour de Kerimnar

Auteur : Mathieu Hatt

Email : mathhatt@yahoo.fr

Note : Cette description est un complément à la description de la cité de WaterFall City :

http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/

<http://clarn.celeonet.fr/wfc1.htm>

Historique

La « tour de Kerimnar » s'est d'abord appelée « tour de Kermian », du nom du fils de Kiradon (le fondateur de la ville) qui la fit construire vers 3580 T.E. A l'origine, il s'agissait simplement d'une tour d'observation légèrement fortifiée et située à flanc de montagne, à une altitude de presque 1750 m. (voir la coupe ici : http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/WaterFall_City_coupe.jpg).

A un endroit battu par les vents venus de l'océan à l'est, très escarpé, extrêmement difficile d'accès, entouré de ruisseaux et couvert de neige pendant une bonne partie de l'année, la construction relevait du défi architectural. Aidé par des mages, les ouvriers et les architectes chargés par Kermian de construire la tour mirent deux années entières à la terminer, et on regretta la mort d'une dizaine de travailleurs.

A plus d'un Km au-dessus du lac, la vue est particulièrement saisissante, et les soldats chargés de surveiller les alentours disposent d'un point d'observation unique. Vers 3600 T.E., Kermian réussit à s'attirer les faveurs des elfes de Namar-Tol, qui acceptèrent d'y construire, moyennant finances, un observatoire complet au sommet de la tour. Muni de longues-vues puissantes, les hommes en poste dans la tour peuvent distinguer des détails précis à des dizaines de kilomètres de distance. Ce matériel d'une qualité formidable a été bien entretenu et est toujours en état de marche actuellement, plus de 24 siècles plus tard.

Bien plus tard, vers 5000 T.E., le jeune Kerimnar monta sur le trône à la mort prématurée de son père. Agé d'à peine 30 ans, il était encore jeune, fougueux et la tête remplie de rêves d'aventures. Encore mal préparé à l'exercice du pouvoir, il s'intéressait bien plus aux jolies femmes, aux expéditions et surtout à la chasse. Il s'agissait de son sport favori auquel il s'adonnait le plus clair de son temps. Lorsqu'il eu 40 ans, il apprit l'existence de Griffons dans les hauteurs dominant la cité. Le pic qui porte encore aujourd'hui son nom se situe à plus de 2200 m. d'altitude, et est couvert de neige pendant la quasi-totalité de l'année. Là, dans des grottes naturelles creusées par les multiples ruisseaux, vivaient quelques griffons, maîtres des sommets enneigés. Ayant chassé à peu près tous les animaux possibles de la région, Kerimnar se mit en tête de rapporter une tête de griffon à rajouter à son tableau de chasse. Mais un griffon n'est pas un simple animal, et Kerimnar s'en rendit vite compte. Sa tentative tourna au désastre, mais l'animal l'épargna. Kerimnar, face à la créature, pensa découvrir dans son regard la présence d'émotions et de sentiments. De retour à la cité, blessé mais avec sa vie, Kerimnar songea longtemps au regard de cet animal étrange qui aurait pu le tuer mais ne l'avait pas fait. A la connaissance de tous, il était le seul homme à avoir gravit le pic enneigé jusqu'à son sommet, et constatant qu'il n'était pas nommé, lui donna le sien, nom qui est resté jusqu'à aujourd'hui.

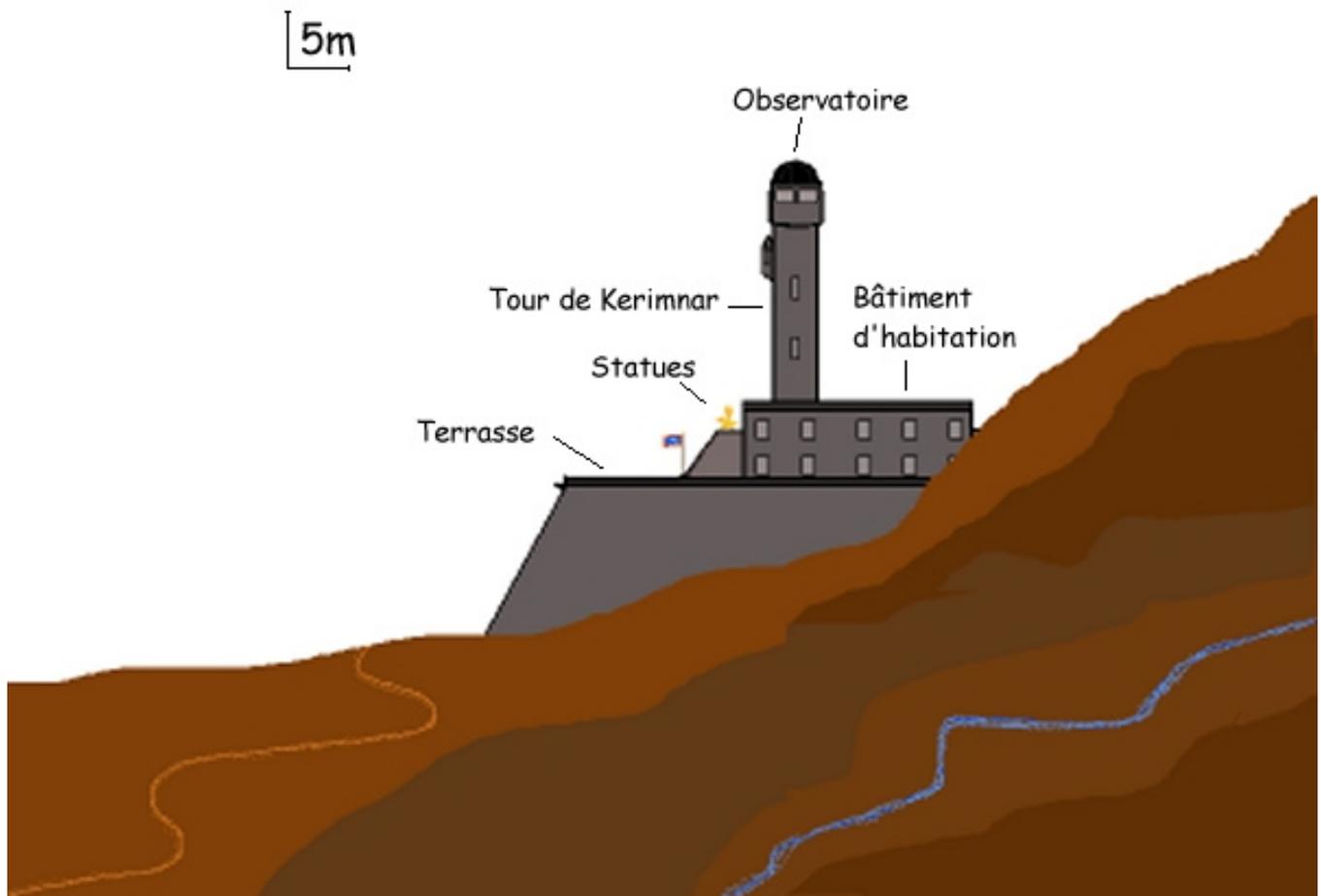
Quelques années plus tard, il prit la décision de tenter d'appivoiser un de ses superbes animaux, voir d'en capturer plusieurs et d'en faire un élevage. Son entreprise fut une succession d'énormes échecs et de petites victoires, mais plus d'une décennie après, il avait réalisé son rêve, et les premiers éclaireurs d'élite commencèrent leur entraînement à dos de griffons. La tour devint alors le QG du régiment d'éclaireurs, et des grottes furent aménagées dans la montagne pour loger les animaux.

Kerimnar développa une relation presque symbiotique avec ces animaux qu'il jugeait sacrés et bénis des dieux, en particulier avec sa monture personnelle, qui lui sauva la vie à plusieurs reprises au cours de son existence. Lorsque vers la fin de sa vie, une maladie étrange ravagea son écurie et tua la plupart des magnifiques montures, y comprit son griffon personnel, il ne résista pas à la tristesse et se jeta du haut de la tour, qui fut alors rebaptisée à son nom par son fils.

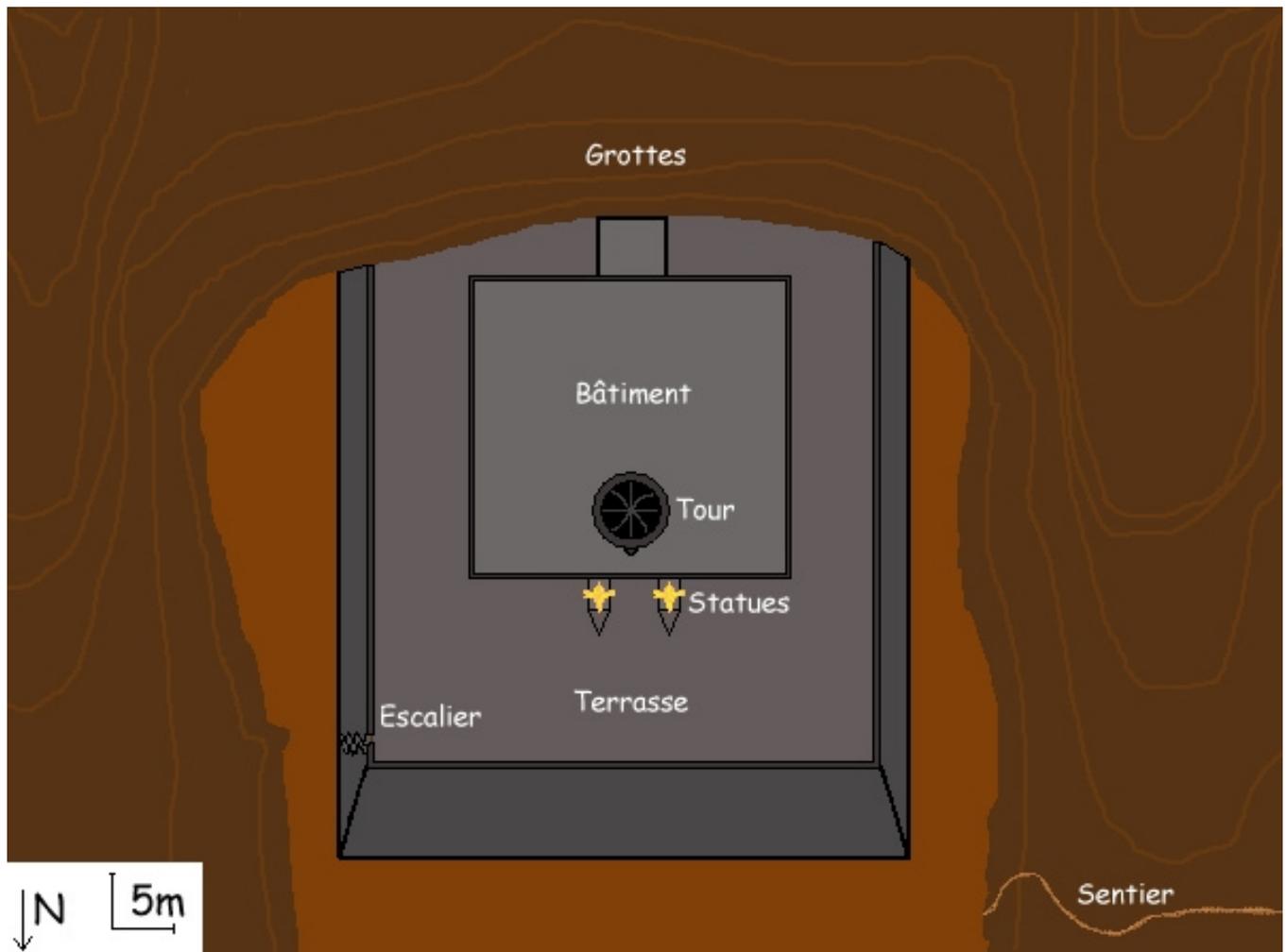
Description générale du bâtiment

La tour de Kerimnar repose à flanc de montagne, entre plusieurs ruisseaux. Située à plus de 1700m d'altitude, elle est battue par les vents en permanence. Ces vents peuvent atteindre 100 km/h à certaines époques de l'année, et les hommes en poste ont appris à se méfier des bourrasques. Tout l'hiver et une bonne partie du printemps, la neige est présente avec parfois plusieurs mètres d'épaisseur et des températures très basses, surtout en prenant en compte le vent. La tour en elle-même mesure environ vingt-cinq mètres de hauteur et repose sur un bâtiment de deux étages, qui communique avec l'intérieur de la montagne dans laquelle sont creusées plusieurs grottes. Le bâtiment est entourée par une terrasse surélevée de plus de vingt mètres à laquelle il est possible d'accéder par un tout petit escalier particulièrement abrupte dissimulé sur le côté. Mais ce bâtiment n'est en fait accessible que par les airs. Le sentier qui mène à la tour de Kerimnar est pratiquement impraticable par beau temps, même pour un homme à pied, et ne l'est donc pas du tout une bonne partie de l'année. L'entrée du bâtiment est entourée par deux statues de griffons en or massif (rajoutées à l'époque de Kerimnar). Le drapeau de WaterFall City flotte au pied des statues, juste devant l'entrée. Le tout n'est pas très fortifié et seuls une dizaine de soldats sont présents en permanence, mais la difficulté d'accès du lieu suffit à protéger efficacement l'endroit.

La tour de garde de Kerimnar (alt. 1750m)



Description détaillée du bâtiment



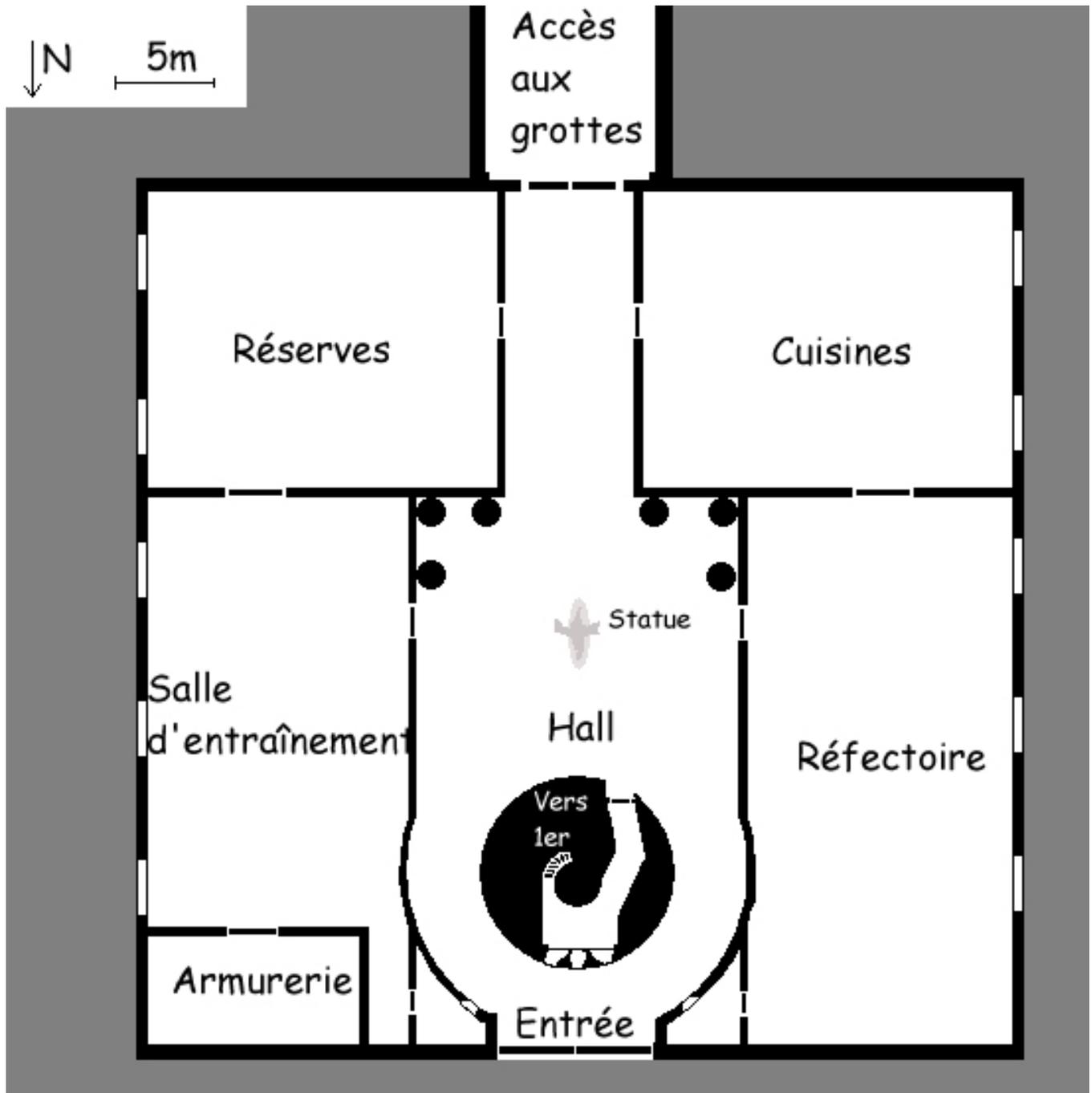
La terrasse

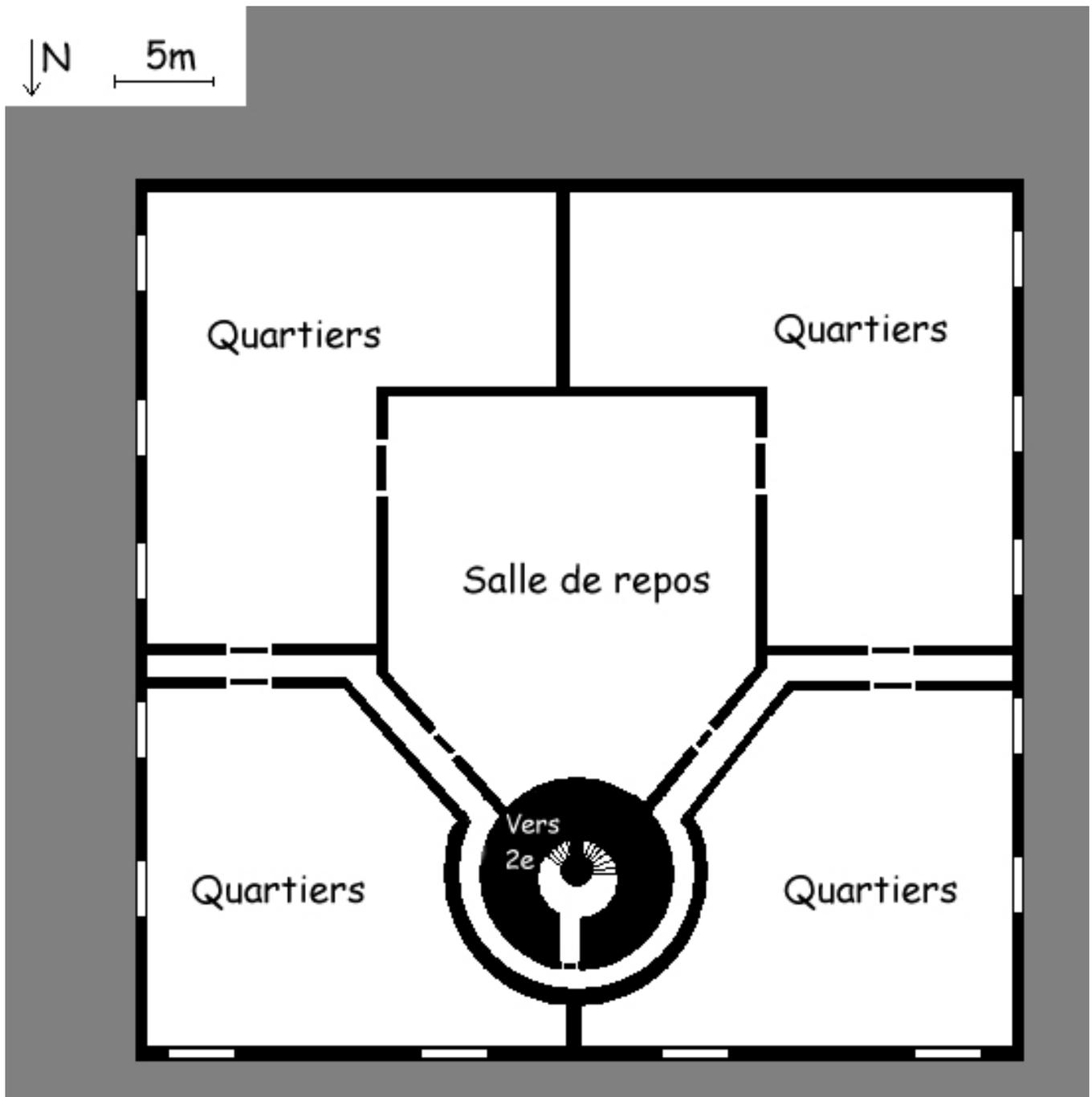
Surélevée de plus de vingt mètres par rapport au sol, elle supporte le bâtiment d'habitation et la tour, dont les fondations s'enfoncent profondément pour résister aux bourrasques de vent terribles qui soufflent à cet endroit. Entourée par un parapet d'environ 1m50 de hauteur, elle sert de « piste d'envol » pour les éclaireurs et leurs montures ou de zone de déchargement de matériel ou de marchandises. Le sol est fait de larges dalles taillées.

Le bâtiment principal

L'entrée du bâtiment est entourée de deux colonnes de pierre supportant des statues en or massif représentant deux griffons, un male à droite et une femelle à gauche. Au centre, à quelques mètres de la porte, est planté un drapeau aux couleurs de la cité (régulièrement arraché par le vent lorsqu'il n'est pas enlevé à temps !). La porte en elle-même est en bois, constituée de deux lourds battants de 2 mètres de large et de 3m50 de hauteur chacun. Elle est ornée d'une gravure de griffon. Elle nécessite les efforts combinés de plusieurs hommes pour l'ouvrir (vers l'extérieur), et peut être condamnée de l'intérieur à l'aide d'une grande barre de bois qui nécessite également au minimum deux hommes pour la soulever. L'entrée donne sur un couloir en demi cercle (autour de la base de la tour) qui donne sur le hall du rez-de-chaussée, où les montures sont équipées ou libérées de leur harnachement. Au centre du hall se dresse fièrement une statue de griffon, en marbre cette fois. Un long couloir mène aux grottes, lieu de vie des griffons. Des ouvertures sur les côtés mènent à différentes pièces : réfectoire, cuisines et réserves d'un côté, salle d'arme et d'entraînement de l'autre. La nourriture est préparée par

les hommes eux mêmes (il n'y a pas de personnel non militaire), et bien qu'ils disposent de réserves, ils mangent souvent ce qu'ils ont chassé pendant leurs missions d'exploration et de surveillance. L'escalier menant à l'étage puis à la tour elle même se trouve dans les fondations de la tour. Au premier étage, on trouve une salle de détente avec une cheminée, et les quartiers des 40 hommes qui vivent là toute l'année. La salle de repos est au centre, avec les quartiers d'habitation tout autour. La lumière dans la salle de repos est fournie par des ouvertures au plafond que l'on peut ouvrir ou fermer de l'intérieur par un système de poulies. Par mauvais temps, on illumine la pièce à l'aide de lampes à huile. Si on continue à monter l'escalier, on arrive dans la tour, puis à l'observatoire.





La tour de Kerimnar

Simple tour circulaire et étroite (quelques mètres de diamètre), elle ne contient qu'un escalier en colimaçon menant à l'observatoire situé au sommet. Il y a également une petite tour accolée qui permet de surveiller les alentours immédiats de la tour (ceux dans l'observatoire n'ayant pas le bon angle de vue pour surveiller les quelques centaines de mètres carrés entourant le bâtiment).

L'observatoire consiste en une salle circulaire dont le toit est en forme de voûte, et possédant de larges ouvertures sur tout le pourtour de la tour (sauf du côté de la montagne, au sud). Ces ouvertures permettent de regarder dans toutes les directions, grâce aux grandes longues vues installées sur des supports vissés au sol, et elle sont munies de grandes baies vitrées et parfaitement transparentes (magnifiques ouvrages réalisés également par les elfes de Namar-Tol). Ces dernières ont résisté aux intempéries depuis des siècles sans faiblir. On y trouve également un puissant système lumineux (un artefact magique ressemblant à une lumière de phare, et créé par le haut conseiller aux affaires magiques de l'époque) et une cloche qui permettent de prévenir immédiatement la cité en cas d'alerte. Il y a en permanence au moins un homme de garde à cet endroit, même la nuit.

Les grottes

Creusées dans la montagne et accessibles depuis le bâtiment, ces grottes en partie naturelles ont été agrandies et aménagées pour reconstituer un milieu de vie pour les griffons. En particulier pour leur reproduction. Une trentaine de griffons adultes (males et femelles) y vivent avec leur progéniture, qui est dressée dès le plus jeune âge pour être habituée à la présence et à la coopération avec les humains. Depuis de nombreuses générations, l'instinct agressif envers les hommes a été gommé par le dressage et l'élevage commencé des siècles plus tôt.

Description des hommes

Une quarantaine d'hommes sous la direction d'un officier vivent en permanence. En réalité les effectifs sont légèrement supérieurs, mais une partie est en permission en ville pendant que le reste est en poste. La vie de ces soldats d'élite et de leurs montures est exténuante : ils sont pratiquement en permanence en mission (en vol donc) pour patrouiller dans la région. Tout est fait pour assurer leur confort sur place lors de leurs rares moments de repos. En particulier pour lutter contre le froid l'hiver. Ils vivent relativement isolés, mais il est facile de se rendre en ville avec leur monture lorsque cela est nécessaire. Ce sont des soldats d'élite, pour la plupart des « cavaliers » confirmés, qui ont tous une relation privilégiée avec leur monture. Ils sont aussi d'excellents archers et passent beaucoup de temps à s'entraîner. Certains sont rangers et vénèrent Iloura, d'autres sont simplement éclaireurs (rogue).

Pour plus de détails, voir l'aide de jeu « Forces armées de WaterFall City » à cette adresse :

http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/armee.htm