

# La Forteresse Eternelle :

## **Géographie :**

Le plan de [la Forteresse Eternelle](#) se trouve entre le plan de la Balance et Eléckasë. Il fait donc partie des plans qui influencent l'équilibre de manière significative et son contrôle est l'objet d'une lutte féroce.

Sa superficie totale est assez importante (100km X 100km). C'est en son centre que se trouve [la Forteresse Eternelle](#) seule et unique ville du plan, tout le reste étant couvert par une forêt sombre et inquiétante marquée par le Chaos.

## **Historique :**

Pendant très longtemps, ce n'était que plan parmi d'autres, objet de combats acharnés et de luttes sans pitié. Mais un jour, le Chaos découvrit ce qui fut appelé plus tard [la Faille](#).

Alors, Le Chaos leva d'énormes armées pour submerger les autres Forces et conquérir le plan.

Malheureusement pour lui, les agents de la Balance découvrirent ses préparatifs avant qu'il ne soit près et, pour une fois, les autres Entités s'allièrent dans le but de contrer ses efforts. Aucune Entité voulant prendre le risque de laisser quiconque avoir la main mise sur un plan aussi important.

Les Alliés créèrent alors une ville forteresse immense et décidèrent de se répartir les tâches.

La Loi créa un ordre de Paladin (Champions) assurant la garde des murs.

La Magie créa 7 Sectes (Ecoles) représentant les magies principales (Feu, Air, Terre, Eau, Couleurs, Ombres, Esprit) assurant la protection magique de la ville.

La Balance s'occupa de créer un corps d'administration chargé de la bonne marche de la Cité.

Pour gouverner la Forteresse [Le Conseil des Trois](#), rassemblant un représentant de chacune des Entités, fut formé.

## **La population :**

La population de la Forteresse est très disparate (30% humains, 20% Honyss, 20% Branks, 10% Horpys, 10% Nains, 5% Morle, 5% Pérons, Quaks, Huruks, Demi-Elfes,...).

Presque toutes les races chaotiques se retrouvent (et se combattent) dans la Forêt (50% Orcs (15% Orcs Noires), 30% Humains, 5% Honyss, 5% Horpys, 10% d'autres créatures du Chaos (Trolls, Demi-Orcs, Elfes Noires, Ogres)).

Il faut noter que les Elfes Noires et les Demi-Elfes sont très rares car ce ne sont pas des natifs du plan et ils n'y restent souvent que le temps d'une mission commandée par leurs Entités puis repartent.

## **La vie :**

Au cœur de la Forteresse la vie est tranquille mais toujours tendue car on ne sait jamais quand la prochaine attaque aura lieu. Les Paladins patrouillent en permanence parfois accompagnés d'un Mage.

Dans la forêt, la vie est courte et violente, la loi du plus fort règne et quand deux personnes s'allient c'est uniquement pour pouvoir taper sur un troisième.

## **La Forteresse Eternelle :**

La Forteresse est de la taille d'une cité marchande d'Eléckasë mais son architecture est nettement plus militaire, en cela elle ressemble beaucoup aux villes de la Contrée des Forts.

La ville est séparée en trois parties :

la Caserne de Paladins est un immense terrain contenant le quartier des Paladins, plusieurs terrains d'entraînement, une forge, une écurie ainsi qu'une salle dédiée au "culte" de la Loi.

Le Quartier de la Bibliothèque est le lieu de rassemblement des Mages, chacune des 7 Sectes dispose de locaux distincts généralement très différents les uns des autres. L'édifice central étant une gigantesque bibliothèque (rivalisant avec celle de la cité des Mages sur Eléckasë) qui est fermée une fois par semaine lors du Conseil des Magiciens durant laquelle les sept Grand-Mages se retrouvent pour parler politique et pour boire des coups.

La Ville Basse représente en fait 90% de la surface de la cité puisqu'elle rassemble tout ce qui n'appartient pas aux deux autres quartiers. Elle est appelée ainsi parce que la Caserne et la Bibliothèque sont construites sur une colline dominant le reste de la cité.

## **Le Conseil des Trois :**

Actuellement sont membres du Conseil : Gardul le Grand (Commandant de la Garde) pour la Loi, Hamir le Juste (Grand Administrateur) pour la Balance et Anguon le Beau (Archimage) pour la Magie.

## **La Faille :**

Ce n'est un croisement de lignes telluriques, mais ce qu'il a d'extraordinaire est qu'il se situe au croisement de 12 lignes. La Magie accumulée en ce point est tellement puissante qu'elle affecte la réalité.

Lorsque le Chaos la découvrit, un Grand Prêtre du Chaos réussit à créer un "tunnel" entre ce plan et Rôndhal (Le plan de la magie des Ombres) tout proche permettant au Chaos d'apporter rapidement des troupes fraîches. Aujourd'hui la Faille est au centre d'un temple sur laquelle règne le Grand Prêtre actuel.

## **Etat de l'équilibre :**

Actuellement c'est 60% pour les alliés et 40% pour le Chaos.