

Les donjons possibles

Notes: L'ordre des aventures est sans importance.

(N°): Nom du donjon pour s'y retrouver;

A: Objectif de la quête. Le savoir de Laïxa n'est pas illimité. Indications supplémentaires difficiles à obtenir. A voir au cas par cas;

B: Niveaux de difficulté (I à V). Du facile au difficile en fonction de votre niveau du moment. En sachant qu'il y a un biais: si je note (I) pour l'un et (IV) pour un autre, j'oriente par cette notation la décision. Avant de choisir, appréciez votre intérêt pour la quête malgré sa notation;

C: Durée estimée: valeur de 1 à 10 $\Leftrightarrow$ du simple donjon à la campagne. Il ne s'agit que de tendances, hors imprévus; Ex: Salios = 3; Fant + Noln = 7; Domaine constant = 9;

D: Données factuelles: lieu, etc.

(1) Black ring

A) Atavofigure du Pentacle Indocile (primordial pour diverses raisons) + symbiote;

Intrications avec (6) et (8);

B) IV;

C) 5;

D) Almagamo: Reizhom. Îlots. Glaces dérivantes, monde des ombres.

(2) Meunier Maury

A) Appropriation de l'un des 5 noyaux (cf. « La question de la résurgence des mondes » , récit de Laïxa);

B) I à IV. Aléa important;

C) 2;

D) Almagamo: Lac riche; Lowick.

(3) Dead Man's party

A) Recherche du cartographe Charras, intrication avec (13);

B) III;

C) 4;

D) Almagamo: Crowne, l'œil du monde.

(4) Tombeau de Zathis

A) Accès au «Traité des justes ou Édit des Genres » (cf. « Rébellion et accord » , récit de Laïxa);

B) IV;

C) 6;

D) Almagamo: Désert erg majeur + fosse (zone d'imprécision) + poche (type Domaine constant).

(5) Mother's curse + Division of the mind

A) Ligeia-Idaûle + Armanthe + Atavofigure de Shade + Transfiguration Shade + point chaud;

B) I-III;

C) 8;

D) Poche (type Domaine constant) + (zone d'imprécision) + Monde des ombres + (zone d'imprécision) liée à Shannotsûul.

(6) Kingdom of Ghouls

A) Angrimm, consécration du titre de bourreau par Ael, + Atavofigure Djalesh, fin de sa transfiguration;

B) IV;

C) 8;

D) Almagamo: Ilairthe + Nysnmos + intrication avec (1) = îlots glaces dérivantes.

(7) Into the fire

A) Un laboratoire d'alchimie itinérant haut de gamme + point chaud;

B) II-III;

C) 4;

D) Almagamo: Azeran et Liadoume (plan d'I'polia).

(8) Drums on fire + Hall of the rainbow mage

A) Arrachement de la déesse Silune + assimilation Elémentaire;

B) III;

C) 6;

D) Barbarie: (un plan d'I'polia), + Poche (type Domaine constant).

(9) Tears for the Twilight hollow

A) Recherche de la clé des souterrains d'Enoos, intrication avec (12, 13);

B) IV;

C) 4;

D) Almagamo: l'île monde.

(10) Tower of Deception

A) Passage dans la résidence des Entités + Drâgon: éclaircir, démêler, dénouer, effacer, recommencer;

B) V;

C) 2-7;

D) Zone d'imprécision.

(11) Parade débridée

- A) Rencontre des frères et soeurs;
- B) I-II;
- C) 2;
- D) Almagamo: à proximité d'Enoos.

(12) Enoos

- A) Luites d'influence et gouvernance d'Enoos;
- B) V;
- C) 10;
- D) Almagamo: à Enoos

(13) Underground mountain

- A) Gouvernance des MF;
- B) V+;
- C) 10;
- D) Almagamo: au-dessous d'Enoos (12).