Provinces et cités d’Almagamo

Légende : **en gras = hameau**; souligné = région

• **Passage inter-monde** : *italique*;
• **Description**: architecturale ou physique, construction, fortification;
• **Instabilité**: (1 à 10) et types (climat, vortex, faille, autre);
• **Dangerosité**: (1 à 10);
• **Population**: (1 à 10). Importance : 1 = campement à 10 = grande ville;
• **Créatures**: provenance et importance (1 à 10) hormis Almagamo;
• **Culte, Ordre ou autre**: (…).

• (A) **Nacre-de-Lune**, *l’énigmatique*: dieu de la destinée, de la magie, de la connaissance et du paradoxe;
• (B) **Némésis**, *l’expiatrice*: déesse de la Loi, de la vengeance, de la justice, de la protection et du passage;
• (C) **Batri**, *le protecteur:* dieu de la protection, de la sécurité et des conseils;
• (D) **Onelian**, *l’agile*: dieu de la rapine, des voleurs;
• (E) **Amelis**, *le soigneur* : dieu de la guérison, du repos et de la reconstruction;
• (F) **Aalana**, *l’intrépide*: déesse de la découverte, de l’exploration et des aventuriers;
• (G) **Ilith**, *la combattante*: déesse de la guerre et du combat;
• (H) **Reizhom**, *le proche*: dieu de la nature et de la paix.



cliquez pour agrandir

Du nord au sud et d’est en ouest

Regiohm, la glacée

- **Passage inter-monde***: multiple*;
- **Description**: zone chaotique glacée, icebergs dérivants, tempêtes;
- **Instabilité** (8): climatique, vortex et effet-passage;
- **Dangerosité** (8): liée climat, à l’instabilité et aux créatures;
- **Population** (1): zone inhabitée hormis par une tribu (Lezign) du nord;
- **Créatures** (9): provenances tous types;
- **Culte, ordre, autre**: (aucun).

Les glaces dérivantes, les îlots froids

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: zone chaotique glacée, quelques îlots habitables mouvants;
- **Instabilité** (5): climatique;
- **Dangerosité** (6): liée climat et à l’instabilité;

- **Population** (1): zone inhabitée hormis par quelques tribus nomades;
- **Créatures** (5): provenances Nysnmos, Athwari, I'Polia et Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: (C), dans une île au sud.

Reizhom, l'éloigné

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: construction bois, port; fortification: non;
- **Instabilité** (4): climatique, brouillard givrant, vent violent;
- **Dangerosité** (4): liée au climat, désolation;
- **Population** (4): humain ; Organisation monarchique; Interaction: moyenne; Liberté: oui; Richesse: faible;
- **Créatures** (4): provenances I'Polia, Athwari et Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: (F).

La forêt enchantée

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: forêt de feuillus clairsemés, arbres se modifient en taille, lumineuse; flaque de lumière, bruit, nombreux végétaux et animaux divers, hybridation animaux-plantes;
- **Instabilité** (6): variabilité végétale, disruption lumineuse, magie aléatoire, intégration dans végétaux;
- **Dangerosité** (2 à 8): égarement, magie, folie selon personne;
- **Population** (3): elfes, démons, dragons, féeries et plantes;
- **Créatures** (7): provenances Enthrila, I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: (autre).

Eloïn, l'éblouissante

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: habitations construites dans les arbres et sur la canopée, réseaux de passerelles, lianes rétractiles, animaux volants utilisés comme transport, animaux-arbres habitables; fortification: non;
- **Instabilité** (2): altération arbre, foudre, arbre dévoreur;
- **Dangerosité** (2 à 9): magie aléatoire, intégration dans végétaux, nécessité langage végétal et animal;
- **Population** (8): créature ailée, féerie, elfique, dragon; Organisation: éclatée: gouvernance plurielle,

riches familles elfiques; Interaction: faible; liberté : oui mais pas pour tout le monde (sic); Richesse: forte;

- **Créatures** (4): provenances Enthrila et Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**:(E), (A), **(H. culte principal sur Almagamo)*.**

Le marais esseulé

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: zone marécageuse uniforme, aucune variabilité hormis des lambeaux de brume, grands roseaux élevés (3 m), carroyage de bandes de terre, faible visibilité, silence, bruit étouffé brouillé par le fouet des roseaux;
- **Instabilité** (4): trou d'aspiration, disparition de pan entier du marais, sable mouvant, brume empoisonnée;
- **Dangerosité** (6): perte, roseaux coupants, eaux et plantes contiennent du poison;
- **Population** (1): zone inhabitée; zone de replis: faible;
- **Créatures** (7): provenances Nysnmos, I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: (autre).

Umbran, l'affadie

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: habitations sur pilotis délabrées, eaux saumâtres, ruelles embourbées et sales, cadavres dans les rues; fortification: légère;
- **Instabilité** (3): montée des eaux, brouillard épais collant, boue, maladie;
- **Dangerosité** (4): maladie, désœuvrement, assassinat;
- **Population** (3): humain, lézard ; Organisation: oligarchique, pratique du népotisme; Interaction: faible; Liberté: non; Richesse: faible;
- **Créatures** (4): provenances Athwari, I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: (B), A'nHexa.

La pointe tremplin

- **Passage inter-monde***: Enthrila;*
- **Description**: zone venteuse violente; grand plateau surplombant la mer à plus de 500 m de hauteur,

rochers épars, une route conduit au bout à une immense arche (Passage inter-monde);

- **Instabilité** (7): climatique, vortex, modification du sol, effondrement, pluie de roches;
- **Dangerosité** (5): liée au vent et à l'errance de créatures;
- **Population** (1): zone inhabitée;
- **Créatures** (2): provenances Enthrila et Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: (néant).

Winoc, l'ouverte

- **Passages inter-monde***: Athwari, I'Polia ; Grande fosse au sud de Winoc;*
- **Description**: hautes maisons en pierres à l'architecture biscornue, ponts, tunnels; fortification: importante;
- **Instabilité** (5): séismes, pluie d'acier, fissures dans le sol;
- **Dangerosité** (7): liée à la population;
- **Population** (8): hétérogène; Organisation: caste de marchands; Interaction: forte; Liberté: oui; richesse: élevée; «plateforme» pour aventuriers;
- **Créatures** (5): provenances Enthrila, Athwari, I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: (B), (D); **(F. culte principal sur Almagamo)*.**

Harviel, la rigide

- **Passages inter-monde***: indéterminé;*
- **Description**: petites maisons rondes craquelées et habitats disparates; fortification;
- **Instabilité** (7): mouvement de terrain, surrection, fosse, partie du sol arrachée;
- **Dangerosité** (5): rixes avec alentours;
- **Population** (7): humanoïdes; Organisation: théocratique; Interaction: forte; Liberté: faible; richesse: élevée;
- **Créatures** (3): provenances Enthrila, Athwari;
- **Culte, ordre, autre**: (E), (G); **(B. culte principal sur Almagamo)*.**

Les collines pourpres

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: zone venteuse et collinaire aux coulées de sable et de roche à la teinte pourpre, rivières

de sang; collines perforées par des alvéoles, caves et nombreux labyrinthes;

- **Instabilité** (5): soulèvement du sol, rivières caillouteuses, projection rochers;
- **Dangerosité** (8): guets-apens fréquents; rixes entre tribus menées par des créatures extérieures, rats télépathes;
- **Population** (7): zone habitée par de nombreux humanoïdes, renégats et barbares;
- **Créatures** (5): provenances Athwari, I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: A'nHexa (Mercenaires Aniasan dans collines au Nord).

Salios, l'indifférente

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: amalgames de maisons en bois, coraux divers et pierres grossières; port; fortification: non;
- **Instabilité** (2): très faible, pas d'événement majeur hormis des orages violents;
- **Dangerosité** (2): faible;
- **Population** (3): humain; Organisation: comité; Interaction: faible; Liberté: oui; richesse: pauvre;
- **Créatures** (1): provenance Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: (F), (C).

Fant, l'anarchique

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: maisons hétérogènes en pierres adossées aux rives du fleuve, du simple torchis aux grandes villas de pierres blanches; port; fortification: oui;
- **Instabilité** (6): très faible, pas d'événement majeur hormis orages violents;
- **Dangerosité** (8): liée à l'instabilité du régime, aux guerres intestines, aux guildes rivales, à l'irruption des marais et au chaos du fleuve;
- **Population** (6): tout type; Organisation: variable; Interaction: moyenne; Liberté: oui-non; richesse: moyenne, mal répartie;
- **Créatures** (6): provenances Augh-Draom, Ahtwari,… ;
- **Culte, ordre, autre**: (B), (D); autre.

Noln, l'opaque

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: marécage hétérogène, envahi par une brume opaque, îlot mouvant, bruyant, échos

étranges, déplacement lumineux, vagues;

- **Instabilité** (6): trou d'aspiration, extension, vagues déferlantes;
- **Dangerosité** (7): crapauds, barbares, marais;
- **Population** (4): zone habitée par une tribu qui se déplace d'îlot en îlot et des crapauds organisés intelligents; les deux clans se livrent une lutte à mort; zone de replis: forte;
- **Créatures** (7): provenances diverses;
- **Culte, ordre, autre**: variable.

Ashgroun, le colérique

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: volcans tous types imprévisibles, variation importante de T°, gisements miniers;
- **Instabilité** (7): soulèvement, éruption, crevasse, vapeur;
- **Dangerosité** (7): liée au climat et au volcan;
- **Population** (3): zone habitée par des créatures diverses, nains et gnomes;
- **Créatures** (8): provenances majoritairement Athwari, mais aussi I'Polia, Augh-Draom, Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: (G) et autre.

Jiunie, les traîtresses

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: zone collinaire mouvante traversée par des bassins d'effondrement, sol friable, profonds canyons, ponts suspendus entre canyons, cavités souterraines nombreuses, cours d'eau mineurs;
- **Instabilité** (9): vortex, transport monde, friabilité du sol;
- **Dangerosité** (8): Créatures diverses en grand nombre, mouvement des collines imprévu;
- **Population** (3): zone habitée par tribus barbares qui se déplacent d'îlot en îlot; zone de replis: forte;
- **Créatures** (10): provenances multiples;
- **Culte, ordre, autre**: variable.

Azeran, la bouillante minière

- **Passages inter-monde***: Athwari, au Nord; Grande fosse au Sud;*
- **Description**: maisons volcaniques à l'intérieur d'une caldeira; extraction des gisements de métaux dans les flancs; fortification: non;

- **Instabilité** (7): extension fosse, rejets volcaniques;
- **Dangerosité** (7): élimination arbitraire, esclavagisme, chasse;
- **Population** (6): nain, gnome, hobbit, lézard, humain; Organisation: guilde de marchands / miniers; Interaction: oui; liberté: non; richesse: oui (accaparée);
- **Créatures** (6): provenances multiples;
- **Culte, ordre, autre**: (E), (C); A'nHexa.

Les chaînes effondrées

- **Passages inter-monde***: I'Polia et grande fosse (au Nord);*
- **Description**: régions collinaires et montagneuses mouvantes traversées par des bassins d'effondrement; une des zones les plus chaotiques d'Almagamo, bruit assourdissant; la plus haute montagne d'Almagamo: on y gravit des milliers de marches, seule voie d'accès, on franchit une succession d'arches, pour atteindre une chapelle culminant à 12000 m de hauteur;
- **Instabilité** (10): vortex, transport monde, effondrement, orages;
- **Dangerosité** (10): liée au chaos général, à la présence de créatures étranges mutantes;
- **Population** (10): zone inhabitée… en principe car personne n'y réside en permanence;
- **Créatures** (10): provenances I'Polia, Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: variable (replis).

Ilairthe, la silencieuse

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: dans une grande clairière. Tours à trois étages et plus, places et rues posées dans le ciel, nuages solides ; aucun bruit; Fortification (autour de la clairière): fossés, herses;
- **Instabilité** (6): disparition de sections larges dans le sol, mains brumeuses qui happent ceux qui se déplacent;
- **Dangerosité** (6): surtout pour les vivants et ceux qui enfreignent le silence ou qui se meuvent;
- **Population** (4): humain, mort ou éthéré; Organisation: centralisée stricte; Interaction: oui; liberté: contrôlée; richesse: sans doute;
- **Créatures** (3): provenances Nysnmos, Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: (H), **(E. culte principal sur Almagamo)*.**

Le bois aspiré

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: zone boiseuse de conifères, mangroves énormes aux racines mouvantes, sol fangeux; humidité forte, brume persistante;
- **Instabilité** (8): aspiration dans le sol de tout ce qui n'est pas arbre ou créature endémique, disparition fosse ou plateau à l'Est tel un tapis roulant emportant tout;
- **Dangerosité** (8): pour tout ce qui n'est pas immatériel ou végétal;
- **Population** (2): zone habitée par des créatures dans des arbres, de l'esprit, immatérielles et des crocodiles;
- **Créatures** (7): provenance immatérielle;
- **Culte, ordre, autre**: autre.

Caemgem, la belliqueuse

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description** : grand port, ville maillée en quadrillage; aspect militarisé (style Vauban); grande artère. Fortification: oui, double; autour grande plaine;
- **Instabilité** (4): Tsunami, et orages violents; tempêtes de sable et poussières;
- **Dangerosité** (3): tout est contrôlé, le danger réside dans la répression si non-respect des règles ;
- **Population** (9): humains; Organisation: militaire; en guerre avec sa voisine du désert Eamnom;
- **Créatures** (3): provenances diverses;
- **Culte, ordre, autre**:(D), (F), A'nHexa **(G. culte principal sur Almagamo)*.**

Les méandres

- **Passages inter-monde***: indéterminé (Nord d'Enoos) et Nysnmos (Nord du lac éclairci);*
- **Description**: mers navigables mais adaptation locale nécessaire liée à des effets faillés, marins expérimentés et tribus spécialisées: trou d'eau, vague ou colonne d'eau, tsunami, T° eau, typhon, profondeur variable;
- **Instabilité** (-): /;
- **Dangerosité** (-): /;
- **Population** (-): /;
- **Créatures** (3): provenances Augh-Draom & autre;
- **Culte, ordre, autre**: /

Uenodonn, l’étagée inclinée

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: grand port, hameau en étage, ruelles étroites, tortueuses, arches, zones de maintient, tout est penché, cultures en terrasse; Fortification: non;
- **Instabilité** (6): Tsunami, et orages violents, vent permanent provenant de la mer;
- **Dangerosité** (3): liée au vent;
- **Population** (5): humain; Organisation: théocratique; Interaction: oui; liberté: moyenne; richesse: moyenne;
- **Créatures** (3): provenances I’Polia, Enthrila;
- **Culte, ordre, autre**:(H), (B).

Enoos (voir espace spécifique)

- **Culte, ordre, autre**:(A), (D), (E), (F), (G), (H), autres cultes, An’Entropia, A’nHexa **(B, C, cultes principaux sur Almagamo)*.**

Le marais entaché

- **Passages inter-monde***: aucun;*
- **Description**: zone marécageuse collinaire avec dénivelé impressionnant, brume sombre gluante; habitation variable: huttes mobiles, grottes; blocs;
- **Instabilité** (7): trou d’aspiration, vague collinaire, pluie violente de matériaux gréseux, sable mouvant;
- **Dangerosité** (9): marécage, population et chasse;
- **Population** (3): zone habitée par des groupes hétéroclites rejetés d’Enoos; zone de replis;
- **Créatures** (10): provenances diverses;
- **Culte, ordre, autre**: multiples.

Onogan, la renégate

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: port, ouvrages massifs formés de blocs sombres issus du marais entaché à l’aspect irrégulier, rue boueuse;

- **Instabilité** (5): tsunami, et orages violents, éboulements;
- **Dangerosité** (8): meurtre;
- **Population** (7): tout type; Organisation: guilde voleur, dîme forte, mafia locale; Interaction: oui; liberté: oui, mais…; richesse: disparate criante;
- **Créatures** (5): provenances I'Polia, Nysnmos, Enthrila;
- **Culte, ordre, autre**: (D), (F).

L'île-monde

- **Passages inter-monde***: multiple;*
- **Description**: mer safran, île colorée (roche), sol en pierre rouge, végétation minérale; partie centrale chaotique (amas rocheux, trous); une seule crique, le reste très haute falaise;
- **Instabilité** (7): navigation périlleuse, trou d'aspiration, vague tsunami, typhon, animaux marins et volants belliqueux; sur île: séisme, variabilité climatique et lumineuse (aveuglement);
- **Dangerosité** (9): comportement population, instabilité;
- **Population** (4): sur les rivages, population formée par des créatures de petite taille; structure esclavagiste; habitations troglodytiques; au centre, créatures géantes; structure libertaire éclatée; absence de hameaux, citadelle perchée géante;
- **Créatures** (7): provenance tout type;
- **Culte, ordre, autre**: (A), An'Entropia.

L'océan sans fin

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: navigable mais nécessite marins aguerris et spécialisés, navires adaptés, courants traîtres, trous d'eau, vents changeants, alternance fosse marine et zone peu profonde, couleur variable;
- **Instabilité** (7): variabilité des eaux: couleurs, texture, T°, trou d'eau, et faille, vague ou colonne d'eau, tsunami, T° eau, typhon, bestiaire; profondeur variable; tempête localisée;
- **Dangerosité** (-): /;
- **Population** (-): /;
- **Créatures** (7): provenances diverses;
- **Culte, ordre, autre**: (aucun).

Eamnom, l’érudite

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: habitations en grès, sculptées par le vent aux formes improbables; les unes rouge ocre (magie arcane), les autres vertes (magie naturelle); d’autres bleues (sacrées); tout est magie ici; au cœur, immense citadelle mortuaire solennelle et mystérieuse, aux bibliothèques infinies; Fortification: non; tranchées: oui ; magie se matérialise, devient visible; objets inanimés ont ici une âme;
- **Instabilité** (7): aspiration faillée localisée, vent violent, dispersion moléculaire, hallucination et illusion;
- **Dangerosité** (5-10): effets magiques différents selon individu;
- **Population** (4): humain; Organisation: concile de sages et magiciens; Interaction: faible; liberté: oui; richesse: sans objet; doit se protéger contre sa voisine belliqueuse, Caemgem, aux mœurs guerriers;
- **Créatures** (5): provenances Nysnmos, Enthrila;
- **Culte, ordre, autre**: **(A. culte principal sur Almagamo)*.**

L’autre erg

- **Passage inter-monde***: Grande fosse au nord;*
- **Description**: désert rocheux entaillé par de profonds canyons, plateaux arides desséchés, balayés par un vent tourbillonnant, blocs monolithiques blancs;
- **Instabilité** (8): trou d’aspiration, extension-compression, effondrement, avalanche;
- **Dangerosité** (7): du fait de l’instabilité et d’âmes errantes;
- **Population** (2): zone habitée par une tribu « dite l’invisible » et des âmes errantes;
- **Créatures** (5): provenances multiples;
- **Culte, ordre, autre**: An’Entropia.

Crowne, l’œil du monde

- **Passages inter-monde***: multiples; (à l’Est) indéterminé;*
- **Description autour**: ceinturé par de hautes montagnes infranchissables sauf à passer par l’un des 5 cols situés à plus de 5000m d’altitude, chacun gardé par un gardien légendaire, un chemin doré passant et rejoignant les cols, des farfadets et autres êtres étranges s’y promènent; éclairs zèbrent le ciel, tonnerre; des voix résonnent à l’écho trompeur;

- **Instabilité à l'extérieur du lac** (10): nombreuses avalanches, vents, tempêtes, trous d'air, décompressions;
- **Dangerosité** (10): du fait de l'instabilité, d'âmes errantes et des rencontres sur le chemin;
- **Population** (1): inhabitée;
- **Créatures** (5): provenances multiples mais prédominance Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: néant;
- **Description à l'intérieur**: un lac au bleu profond aux eaux insondables, intemporel;
- **Instabilité à l'intérieur, autre versant des monts** (1): le calme absolu; un îlot au milieu, une barque et son mortel conducteur, sa mystérieuse cité de l'impossible;
- **Créatures** (1): provenance Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: inconnu.

Le lac éclairci

- **Passage inter-monde***: Grande fosse à l'Est;*
- **Description**: peu profond, formé par une succession de cascades, plateformes, ponts, écueils et vasques surélevées;
- **Instabilité** (5): trou d'aspiration, courant irrégulier;
- **Dangerosité** (4): instabilité du courant, reptiles aquatiques et réactions d'elfes imprévues, tribus erratiques;
- **Population** (2): zone habitée par des amphibiens humanoïdes, tribus primitives aquatiques, elfes et créatures féeriques aquatiques;
- **Créatures** (2): provenances Augh-Draom, Enthrila, Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: néant.

Yllud, la belle

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: habitations en bois posées sur le fleuve formées de cristaux géants et de pierres précieuses; aspect luminescent; palais, tours, chapelles se disputent la place; on y trouverait les plus beaux joyaux d'Almagamo, halos lumineux multicolores; Fortification: non;
- **Instabilité** (3): remontées des eaux du fleuve, cisaillement des eaux, éclats et projections de pierres;
- **Dangerosité** (3): éclats de pierres et effets fleuve;
- **Population** (5): elfe, demi-elfe, gnome, demi-dragon, humain; Organisation: comité des

trois corps: pêcheurs, naturalistes et ecclésiastiques; Interaction: moyenne; liberté: oui; richesse: oui; magie: forte;

- **Créatures** (6): provenances Enthrila, Augh-Draom et dragons protecteurs;
- **Culte, ordre, autre**: (B), (H).

Le bois innommé

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: arbres morts, décharnés gris sombres, arbres élancés délicats et fragiles gris rose, arbres tortueux gris bleu aux formes improbables se disputent les lieux; chacun animé et ou habité par une créature démoniaque, diabolique, féerique ou morte; passage silencieux succède aux babillages incessants;
- **Instabilité** (8): foudre, crevasse, perte, comportement improbable, brume, marécage;
- **Dangerosité** (7): liée aux arbres et à la population;
- **Population** (10): morts, démons, diables et fées;
- **Créatures** (10): provenances Enthrila, I'Polia, Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: autre.

Le bois parasite

- **Passage inter-monde***: Grande fosse au Nord;*
- **Description**: tout est triste et maussade ici; sorte d'abandon; lianes, ronces, buissons quelques arbres, brume; cris, plaintes; folie, parasite mental et physique; constructions éparses fugitives et mobiles habitées par des êtres fous, d'autres branlantes;
- **Instabilité** (6): chute d'arbres, marécage soudain, maladie, miasme, poison, gaz, jet d'épines, …;
- **Dangerosité** (6): population et maladie/poison, chute de végétaux;
- **Population** (5): morts et végétaux;
- **Créatures** (5): provenance Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: autre.

Le lac riche

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: profond, de couleur bleue, lacéré par des lambeaux de teinte rouge sang; trésors fabuleux, gemmes et pierres pour magie et alchimie; lac encaissé à plus de 100 m en contrebas; berges abruptes sauf au niveau du village Bachelat; îlots mobiles;

déplacements sur tortue marine;

- **Instabilité** (7): trou géant suivi de vortex, remontée des eaux, cyclone, pluie acide, effondrement de berge, formation/disparition d'îlots et de rochers;
- **Dangerosité** (7): si tentative de recherche de trésors;
- **Population** (2): faible sauf à proximité de Bachelat;
- **Créatures** (2): provenances Athwari et dragons;
- **Culte, ordre, autre**: néant.

Bachelat, l'étrange

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: ensemble d'habitations formées de roches étanches construites sur des îlots reliés entre eux par des ponts rétractiles, plateforme pour dragons; régulièrement les îlots plongent sous les eaux du lac; occupation majeure: gestion des trésors et des biens alchimiques; Fortification: non;
- **Instabilité** (3): remontées des eaux du lac, secousse sismique, nuage acide;
- **Dangerosité** (7): attention au vol de trésor !, acidité et dragon;
- **Population** (4): humain, homme-dragon; Organisation : culte local lié aux dragons; Interaction: forte (liée à l'alchimie et aux trésors); liberté: faible; richesse: oui, centralisée; magie: forte;
- **Créatures** (3): dragons et autres;
- **Culte, ordre, autre**: (G), (A), (C) et culte local lié aux dragons.

Les volcans furieux

- **Passages inter-monde***: Athwari, Nysnmos;*
- **Description**: volcans éruptifs en activité permanente dont certains sont immenses, ciel rouge feu; caldeiras, lacs en fusion, geysers; une vision de l'enfer sur Almagamo;
- **Instabilité** (8): formation/disparition de volcans, nuages de cendre et pyroclastites, orages violents suivis de vents chauds et fumées soufrées;
- **Dangerosité** (9): créatures de feu et citadelles, instabilité;
- **Population** (1): une tribu de barbares du feu subsiste;
- **Créatures** (8): provenances Athwari, Nysnmos, Augh-Draom;
- **Culte, ordre, autre**: néant.

Novelet, la déchirée

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: ville découpée en deux parties, construite sur deux collines en regard, Novelet prend ses racines dans la mer réchauffée par la chaîne volcanique; les autres secteurs de la ville font face au principal désert d'Almagamo; Habitations massives bâties en roche basaltique; Fortification: oui, de hautes murailles encerclent chaque colline; un large pont sévèrement gardé franchit une rivière de lave et relie les deux collines entre elles;
- **Instabilité** (6): secousse sismique et éruption volcanique, nuage de cendre, projection de bombes volcaniques, tempêtes de sable, guerre entre les deux parties;
- **Dangerosité** (8): guerre entre les guildes d'assassins et de voleurs, chacune établie sur une colline;
- **Population** (10): une des plus grande ville d'Almagamo après Enoos: humain, homme de feu, lézard, diable, dragon; Organisation: guilde d'assassins, colline 1; guilde de voleurs, colline 2; Interaction: forte; liberté: oui; richesse: oui, nombreuses taxes;
- **Créatures** (5): provenances Athwari, autres;
- **Culte, ordre, autre**: (G), An'Entropia, **(D culte principal sur Almagamo)*.**

L'erg majeur, l'immense

- **Passage inter-monde***: Grande fosse à l'Est;*
- **Description**: désert de sable aux très hautes barcanes; par endroit, écharpe de sable liquide rouge ou jaune, rochers aux formes et à la texture uniques jalonnent les lieux; une citadelle de mort légendaire évanescente; palaces miraculeux hallucinatoires ou réels: qui saurait le dire?;
- **Instabilité** (5): tempête de sable, mirages -dont certains tangibles-, engloutissement, pluie de rochers;
- **Dangerosité** (6): condition désertique, hallucination et créatures;
- **Population** (1): tribus nomades, créatures du désert;
- **Créatures** (4): provenances Athwari, Nysnmos, I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: autre.

La forêt sinistre

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: arbres morts et décharnés, landes désolées aux brumes mouvantes; opacité, nulle lumière ne pénètre; absence de chemins; nombreuses grottes et tranchées; cours d'eau improbables fangeux; pluie fine permanente;
- **Instabilité** (3): fracas d'arbres, explosions, griffes sortent de terre;
- **Dangerosité** (8): dépression, esprit des bois, hurlement, peur et folie;
- **Population** (6): elfes dégénérés, morts, drows, pixits et autres;
- **Créatures** (3): provenances Enthrila corrompus, Nysnmos;
- **Culte, ordre, autre**: autre.

Urabel, la tranquille

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: hameau composé en deux parties : une partie dédiée aux convois des produits miniers (nains), tout en granit, grandes bâtisses regroupées; la seconde partie repose sur son interaction avec les forces de la nature (druide), tout en bois, huttes isolées; Fortification: barrière générale énergétique;
- **Instabilité** (5): état dépressif de la population, vague psychique;
- **Dangerosité** (3): accès de fièvre incontrôlée et irruption de la nature dans la ville si arrêt de la barrière;
- **Population** (6): nains, hobbits, gnomes, humains, et créatures des bois; Interaction : moyenne (pour les minerais uniquement); liberté: oui; aucun but apparent; richesse: moyenne (on ne sait ce qu'il advient des produits de la vente des minerais);
- **Créatures** (3): provenances Nysnmos et Enthrila corrompu;
- **Culte, ordre, autre**: (H).

Le lac profond

- **Passage inter-monde***: aucun;*
- **Description**: le plus profond d'Almagamo; eaux noires visqueuses, chapelets de nénuphars immenses, halos lumineux, aurores boréales; nage impossible;
- **Instabilité** (4): tempêtes glacées ou de feu, cristallisation du lac;
- **Dangerosité** (5): le lac gèle ou prend feu, craquelures;
- **Population** (2): elfes aquatiques, démons, crapauds, reptiles aquatiques;
- **Créatures** (3): provenance I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: A'nHexa.

Les monts sombres

- **Passages inter-monde***: Grande fosse au Sud-Est; (à l'Ouest): indéterminé*
- **Description**: très hautes montagnes; des téméraires se risquent à extraire les richesses des mines; nombreuses grottes et souterrains, parois abruptes; trois corniches partant des trois fleuves serpentent tout le long jusqu'aux hauts sommets; clarté faible;
- **Instabilité** (4): effondrement, surrection brutale, avalanche, tonnerre assourdissant, éclair meurtrier;
- **Dangerosité** (5): liée au climat et aux créatures;
- **Population** (2): drows, gnomes des profondeurs, démons, géants, créature ailées;
- **Créatures** (3): provenance I'Polia;
- **Culte, ordre, autre**: autre.