



Pan

L'attrape-rêve

Magie Élémentaire

Coeur de terre : O

Fluide Produit : $100+10+35+10+10+35+15= 215$

Fluide Restant : -15 -30 -15 -20 -15 -15 -15 -15 -20 -60

Pr possédés : 80

Sorts

-Coût / Nom / Élément / Voir

-2 cL par emplacement / Attrape-Rêve / Sélène / 37 emplacements + 7 par sorts = 51

-100 cL pour tous/Pandaemonium/Sélène/+2 qualité de combat x2 vitesse(+matos qu'ilsveulent)

-2 cL illimité/ Interrogation du ça / Sélène

++30 cL pour pandaemonium, 0 pour moi/ Lame de catalepsie / Sélène

-gain de 15cL/ Enfants de la Lune / Sélène

-100 cL / Bacchanale / Sélène

- 20cL par 100 personnes/ Mangeurs de Lotus

+2

Caractéristiques

-Nom / Élément

-Vision nocturne / Sélène + (-2pr)

-Peau étoilée / Sélène ++

-Mode mortel / Sélène ++ (-30pr)

-Jambe de Faune / Sélène +

-Petites cornes de faune / Sélène +

-Armure : intangibilité (+1 armure +1 style) ++++

-Taille : 6m (+2) +++++++

-Ressurrection : (sur "mangeurs") ++

++

+++++++

+++++++

-Marque de Pan

Combat de masse

Bonus : 2+

PV : 10x

PV actuels :

Magie Vibratoire

Niveau :

Fluide Max :

Fluide utilisé :

Mécanique : O / N

Artefacts

-Nom / Cout / Charge / Sur soi - Héros - En sécurité

Description

Lanterne de glossolalie /50pr/ En sécurité. La personne éclairée par la lanterne énonce à haute voix tout ce qui lui passe par la tête, de façon irrésistible. + empêche tout ceux qui sont éclairés par elle de mémoriser + rend ses pr instantanément si elle est ouverte.

Autres Objets

-Emplacement -20

-Livre : Rêve du livre (Livre contenant un rêve au sujet d'un livre)

-Live : Rêve de mort (Livre contenant un très violent cauchemars)

-Griffe géante de nautile des enfers

-25 doses d'encens anti-miasme (10pr/dose) (pas propriétaire légitime)

-Flamberge de Séraphin oneirique (40pr)

-Chaînes indestructible (30pr +20pr de charge)

-Diamant ardent

[providiae prisonniers

Sur un test ½ apte ou convaincu. 3cL par personnes.]

Suivant

-Nom / Cout par scénario / Capacité offensive : X / Résistance : X

Dimension Personnelle

-Arcadie / Rayon : Xm / Emplacement du portail permanent : intégralité de la cité -50

Description (voir ci-dessous)

Cité

l'Arcadie

La citée des rêves est située dans ma dimension personnelle, animée d'une vie fantasmagorique, elle obéit à ses propres lois et n'apparaît dans le monde physique qu'occasionnellement. Le reste du temps, à son emplacement se trouve un clairière où se trouvent d'étranges structures de pierre nue, comme des sculpture abstraites.

Aptes : 835

Famille : 1602

Convaincus : 24394

+

Qualités : Rêveur +

Fief : Urgut

Ressources : 7 (2 en économie locale, 2 en or, 3 en bijoux) - 5 investis en irrigation d'oasis

Héros

-Nom-Fonction / Qualités-Particularités-Artefacts

-Tragédie / Légèreté, Masque, Nunjutsu

-Syrinx, la flûte (?)

-le Errant / Mauvaise panglossie, chants guérisseurs, (-ne peut dormir deux fois dans le même lit)

-Nadir / Sapeur, Combat au bâton science de l'assommement, ancien providia de Bistre (-ne peut retrouver de personne qu'il a connu dans sa vie précédente)

-Pym / Bon commerçant, Patience invraisemblable, (-syphilitique soigné par Amira) flûte qui permet de communiquer avec les insectes [gentil géant]

-Malaclypse l'ancien / archéologue

[-Astronome au service d'un autre homoncule]

Notes

Dans les cages à rêves :

- Poissons d'air
- Araignée de Leng
- Musiciens
- Jument cauchemars