

Liste des pouvoirs: Sociales et Bardiques

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de courage		3	
		Cout en points de fatigue	1
Description			
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec et plus, du pouvoir courage (voir ci-bas). L'effet dure tant que le barde chante ou joue d'un instrument. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, l'effet s'annule. Permet de résister au pouvoir de type "peur" et aux peurs magiques de niveau 1-2-3 (équivalent à défense spirituelle 3 contre les effets de peur). Pour contrer un effet, dire : "courage". Annulé par contre-chant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Contre chant	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de désespoir		18	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet d'affecter jusqu'à 2* victimes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec. L'effet dure tant que le barde chante ou joue d'un instrument. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, l'effet s'annule. Les victimes sont désespérées et font 1* point de dégâts de moins (sort d'attaque et pouvoirs spéciaux inclus) minimum 0.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Chant de peur			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	en combat ou non	Spirituel 5	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Contre chant	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	12		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de guérison		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet de désigner jusqu'à 3* personnes qui vous entendent chanter ou jouer d'un instrument depuis 5* min minimum. Ceux-ci regagnent 1* PV.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Chant de courage			
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement	Spirituel 1	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
Contre-chant	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	7		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de joie		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec et plus. L'effet dure tant que le barde chante ou joue d'un instrument. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, l'effet s'annule. Les personnages pris dans un effet de "joie" doivent agir de façon plus amicale qu'à l'habitude et être plus "dociles" qu'à l'habitude. Permet entre autres à quelqu'un de tolérer un "ennemi juré".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de peur		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisies qui entendent le chant depuis 10 sec et plus du pouvoir peur pour une scène ou lorsque le barde arrête de chanter (voir ci-bas). La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur en ne pouvant qu'esquiver, parer ou se retirer du combat. 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur et ne peut prendre la fuite que s'il est attaqué.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de rage		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet d'affecter jusqu'à 2* personnes qui entendent le chant depuis 10 sec et plus choisies d'une sorte de rage pour 30 sec. Ne fonctionne pas sur des gens déjà en combat. Les victimes désignées attaqueront la personne qui est la plus proche avec une arme, qu'elle soit ennemie ou alliée (mais pas le barde).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	9		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Chant de sommeil		18	
Description		Cout en points de fatigue	2
Permet d'affecter des personnes après 10 sec et plus de musique. Lancer ensuite 3 catalyseurs. Ceux touchés tombent endormis (voir ci-bas). L'effet dure 1 min. Une personne endormie n'a absolument pas conscience de son environnement, elle se réveille à la première attaque ou lorsque quelqu'un s'acharne à la réveiller pendant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		Spirituelle 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Conteur envoûtant		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Le conteur (peut aussi être fait avec de la musique ou chant) désigne après 2 min 3* victimes qui doivent l'écouter attentivement pour 5 min. Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type "charme", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur). Il peut se défendre et attaquer si on l'attaque. Le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par scène	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contre-chant		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet d'affecter jusqu'à 3* personne choisies par le barde. Annule immédiatement les effets des chants ou cris sur le barde et après 10 sec pour les autres. S'il est frappé, ou si une personne n'entend plus la mélodie, le contre-chant s'annule.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cri de guerre		10	
Description		Cout en points de fatigue	3
Doit crier 10 sec très fort. Permet de sélectionner jusqu'à 3* personnes qui vous ont entendu. Celles-ci doivent être à moins de 10 m. Elles subissent 1* de dégât sans armure et sont affectées par peur (voir pouvoir).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre-chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	15
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	6	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	17
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cri de ralliement		5	
Description		Cout en points de fatigue	3
Doit crier 10 sec très fort. Permet de selectionner jusqu'à 3* personnes qui vous ont entendu à moins de 10 m. Cela annule toute peur active sur elles pour 5 min et elles ont + 1 aux 2 prochains coups effectués dans les 5 prochaines min non-cumulables. (Expliquer le pouvoir à vos alliés avant le combat.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cri insupportable		5	
Description		Cout en points de fatigue	2
Doit crier 10 sec très fort. Permet de lancer 1* catalyseur sur une cible. S'il touche la victime, elle ne peut "se défendre" tant que le personnage crie, car elle doit se boucher les oreilles.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Cri perçant			
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		Spirituel 3
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Cri perçant		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Doit crier 10 sec très fort. Permet de lancer 1* catalyseur sur une cible. S'il touche la victime, elle subit 2 de dégâts sans armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
2 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
devient utilisable à volonté	7	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en pts de fatigue -1	12		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Demande d'audience		3	
Description		Cout en points de fatigue	0
Permet au personnage d'obtenir une audience rapide avec un Noble présent en jeu (pnj seulement). On ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par scénario par Noble. Il peut arriver des circonstances en jeu qui font que le Noble ne pourra vous rencontrer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Géographie et démographie	Etiquette naturelle		
Fréquence	Activation	Défense	
special	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Diplomate		3	
Description		Cout en points de fatigue	1
Oblige 1* personne à vous écouter pendant 2 min. Vous ne pouvez rien faire d'hostile à la personne durant ce temps. Ne fonctionne pas sur ennemis jurés ou créatures sans intelligence. Pouvoir de type "charme". Lorsque sous l'effet d'un pouvoir de type " charme ", le joueur reste conscient de l'environnement et peut se méfier des autres (sauf le charmeur (se)). Il peut se défendre et attaquer, le sort est rompu lorsque le charmé est attaqué par le charmeur (se) ou que ce dernier lui suggère de faire une action mettant clairement sa vie en danger ou après que celui-ci lui est fait accomplir une action contraire à sa nature.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
2 x par scène	hors combat seulement	Spirituel 2	
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
devient utilisable à volonté	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Empathie		2	
Description		Cout en points de fatigue 1	
Permet de savoir si 1* personnes a menti lors de ses 2* dernières minutes de paroles...Dire : "Empathie 1*" et demander discrètement à la personne. Si une personne a un niveau de menteur plus élevé, elle n'est pas détectée.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Menteur	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	3	+ 2 x par scène	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
pouvoir devient utilisable à volonté	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte		2	
Description		Cout en points de fatigue 1	
Le personnage doit insulter la victime pendant 30 sec. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage pendant 1* min, genre de rage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
3 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 1
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	coûts en pts de fatigue -1	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte de groupe		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Le personnage doit insulter 3* victimes pointées à moins de 10 m pendant 30 sec. Ensuite, les victimes devront attaquer avec leurs armes le personnage pendant 1* min, genre de rage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	6	coûts en pts de fatigue -1	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte permanente		18	
Description		Cout en points de fatigue	3
Le personnage doit insulter la victime pendant 5 min. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra attaquer avec ses armes le personnage chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie peut annuler cet effet (malédiction).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 5
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	6	coûts en pts de fatigue -1	6
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Intimidation		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de discuter 30 sec avec des gens et de les intimider. Affecte 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m. Ces personnes ne feront aucune action agressive pendant 15 min contre vous. Elles peuvent se défendre si vous les attaquez; le pouvoir est rompu sur cette personne lorsqu'elle est attaquée par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	coûts en pts de fatigue -1	11
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Menteur		2	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de mentir sans être détecté par une personne. Votre niveau de menteur de base est 2*. Lorsque quelqu'un vous demande si vous avez menti en utilisant "Empathie", répondez-lui que vous avez dit la vérité si votre niveau de menteur est plus élevé que celui de l'empathie.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Empathie	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
coûts en points de fatigue -1	6		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Musicien envoûtant		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Le musicien désigne après 2 min de chant ou de musique 3* victimes qui l'écouter depuis le début. Elles doivent l'écouter attentivement pour 5 min supplémentaire. Les victimes sont sous l'effet d'un charme : les victimes restent conscientes de l'environnement et peuvent se méfier des autres (sauf le charmeur). Elles peuvent se défendre et attaquer si elles sont attaquées. L'effet est rompu lorsqu'une personne charmée est attaquée par le charmeur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Conteur envoûtant			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituel 2
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Contre chant	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Prolongation de chant		5	
Description		Cout en points de fatigue	1
Permet de prolonger les effets d'un chant après que le barde eut cessé de chanter/jouer de la musique. La cible doit avoir entendu le barde jouer /chanter au minimum 1 min avant. Prolonge de 1* min les effets après la fin de la mélodie. Coûte 1 PF supplémentaire			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Chant de courage			
Fréquence	Activation		Défense
special	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	15		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spectacle lucratif		3	
Description		Cout en points de fatigue	2
Oblige ceux vous ayant écouté pendant au moins 5 min à vous donner 1* PO s'il le possède. La personne doit avoir fait un spectacle divertissant (musique, chant, acrobatie, etc.). On ne peut affecter la même personne 2 fois durant le même scénario.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sociales et Bardiques	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
coûts en pts de fatigue -1	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	7		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7