

<b>Cri percant I</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
			1	Logique	6	+ 1 x par scène	6
<b>Pré-requis 1 :</b>							
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de lancer 1* catalyseur sur une cible. S'il touche la victime subit 2 de dégats.							
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>			1		
<b>Annulé par :</b>	Contre chant	<b>Défense :</b>					
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène						
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			0	
<b>Augmentation 2</b>							
+1 x par scène							
<b>Augmentation 3</b>							
fréquence= a volonté							
<b>Augmentation A</b>							
<b>Augmentation B</b>							
<b>Augmentation C</b>							
<b>Augmentation X</b>							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							
<b>Augmentation Y</b>							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							
<b>Augmentation Z</b>							
+ 1 au chiffre avec astérique dans							

<b>Magie musicale</b>			<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
			1	Logique	6		
<b>Pré-requis 1 :</b>							
<b>Pré-requis 2 :</b>							
<b>Description</b>							
Permet au personnage d'incanter des sortileges arcanes, divins, ou shamanique a l'aide de musique. Le sort coute alors un point de magie suppl. Le joueur doit savoir bien joué d'un instrument.							
<b>Activation :</b>	permanent	<b>Cout en pts de fatigue :</b>			0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>					
<b>Fréquence :</b>	a volonté						
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>			0	
<b>Augmentation 2</b>							
<b>Augmentation 3</b>							
<b>Augmentation A</b>							
<b>Augmentation B</b>							
<b>Augmentation C</b>							
<b>Augmentation X</b>							
<b>Augmentation Y</b>							
<b>Augmentation Z</b>							

<b>Chant de courage</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12	+ 1 x par scène	12
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisis du pouvoir courage ( voir). L'effet dure tant que chante ou joue d'un instrument, le barde. S'il est frappé, ou si une personne n'entends plus la mélodie, l'effet s'annule						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	Contre chant	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	12
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					<b>Augmentation Y</b>	
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Chant de joie</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet d'affecter jusqu'à 3* personnes choisis. L'effet dure tant que chante ou joue d'un instrument, le barde. S'il est frappé, ou si une personne n'entends plus la mélodie, l'effet s'annule. Les victimes sont plus heureuse ( voir regles "joie")						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		1		
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>		Spirituel 10		
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

<b>cri percant II</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12	+ 1 x par scène	12
<b>Pré-requis 1 :</b>	cri percant I					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de lancer 1* catalyseur sur une cible. S'il touche la victime subit 3 de dégats.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	12
					<b>Augmentation 3</b>	
					fréquence= a volonté	24
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

<b>Musicien envoutant</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>	Conteur envoutant					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Le musicien désigne après 2 minutes 3* victimes qui doivent l'écouter attentivement pour 5 minutes. Les victimes sont sous l'effet d'un charme ( voir regles)						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Contre chant	<b>Défense :</b>		Spirituel 15		
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Oui 2 pe / Gn	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10

<b>Spectacle lucratif</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		2	Logique	12		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Oblige ceux vous ayant écouté pendant au moins 5 minutes a vous donnez 1* PE s'il le possède. La personne doit avoir fait un spectacle divertissant ( musique, chant, acrobatie, etc..) On ne peut affecter la meme personne 2 fois durant le meme scenario						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Oui 4 Pe/ Gn	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	10
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	10
					<b>Augmentation Z</b>	

<b>Chant de peur</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet d'affecter jusqu'à 5* personnes choisis du pouvoir peur ( voir). L'effet dure tant que chante ou joue d'un instrument, le barde. S'il est frappé, ou si une personne n'entends plus la mélodie, l'effet s'annule						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>		Spirituel 15		
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	25
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

<b>Contre-chant</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet d'affecter jusqu'à 3* personne choisis+ le barde. Annule immédiatement les effets des chants sur le barde et après 30 secondes pour les autres. S'il est frappé, ou si une personne n'entends plus la mélodie, le contre chant s'annule.						
<b>Activation :</b>	hors combat seulement	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	2 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 1</b>	
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	25
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

<b>Cri de ralliement</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de selectionner jusqu'à 3* personnes qui vous ont entendus a moins de 10m. Cela annule toute peur active sur eux pour 5 minutes et ils ont + 1 au prochain dégat effectué dans les 5 prochaines minute non-cumulable.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Contre chant	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 1</b>	
					+ 1 x par scène	25
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	25
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	15
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	15

<b>Cri insupportable</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
<b>Pré-requis 1 :</b>	cri percent II					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de lancer un catalyseur sur la cible. S'il touche la victime ne peut que "se defendre" tant que le personnage crie car il doit se boucher les oreilles.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>	Spirituel 20			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>	0		
<b>Augmentation 2</b>						
+1 x par scène						
<b>Augmentation 3</b>						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
<b>Augmentation Y</b>						
<b>Augmentation Z</b>						

<b>cri percent III</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25	+ 1 x par scène	25
<b>Pré-requis 1 :</b>	Cri percent I					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de lancer 3* catalyseur sur une cible. S'il touche la victime subit 3 de dégats.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		4		
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>	0		
<b>Augmentation 2</b>						
+1 x par scène						
<b>Augmentation 3</b>						
fréquence= a volonté						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation C</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation X</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Y</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Z</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						

<b>Prolongation de chant</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		3	Logique	25		
<b>Pré-requis 1 :</b>						
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Permet de prolonger les effets d'un chant après que le barde est cessé de chanter/jouer de la musique. Celui-ci doit avoir joué au minimum 1 minute avant. Prolonge de 1* minute les effets après la fin de la mélodie						
<b>Activation :</b>	special	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		0		
<b>Annulé par :</b>		<b>Défense :</b>				
<b>Fréquence :</b>	special					
<b>Pouvoirs rémunérateurs :</b>		<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					<b>Augmentation B</b>	
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	15
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	15
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	15

<b>Cri de guerre</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Logique	50		
<b>Pré-requis 1 :</b>	cri percant II					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes très fort. Permet de sélectionner jusqu'à 5* personnes qui vous ont entendus. Ceux-ci doivent être à moins de 10m. Ils subissent 1 de dégât et sont affectés par peur (voir pouvoir)						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		4		
<b>Annulé par :</b>	Contre-chant	<b>Défense :</b>		Spirituel 20		
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs :</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>		0		
					<b>Augmentation 2</b>	
					+ 1 x par scène	50
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation B</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation C</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérisque dans	20

<b>Cri de guerre II</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Logique	50	+ 1 x par scène	50
<b>Pré-requis 1 :</b>	Cri de guerre					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de selectionner jusqu'à 5* personnes qui vous ont entendus. Ceux-ci doivent etre a moins de 10m. Ils subissent 2 de dégât et sont affecter par peur (voir pouvoir) et ne voudront pas attaquer le crieur						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		5		
<b>Annulé par :</b>	Contre-chant	<b>Défense :</b>	Spirituel 20			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>	0			
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	50
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation B</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation C</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20

<b>Cri insupportable II</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		4	Logique	50	+ 1 x par scène	50
<b>Pré-requis 1 :</b>	Cri insupportable					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de lancer 3* catalyseur sur des cibles. S'il touche les victimes ne peuvent que "se defendre" tant que le personnage crie car il doivent se boucher les oreilles.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>		3		
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>	Spirituel 20			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>	0			
					<b>Augmentation 2</b>	
					+1 x par scène	50
					<b>Augmentation 3</b>	
					<b>Augmentation A</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation B</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	20
					<b>Augmentation C</b>	
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	20



<b>Chant de desespoir</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		5	Logique	100	+ 1 x par scène	100
<b>Pré-requis 1:</b>	Chant de peur					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Permet d'affecter jusqu'à 3* victimes choisis. L'effet dure tant que chante ou joue d'un instrument, le barde. S'il est frappé, ou si une personne n'entends plus la mélodie, l'effet s'annule. Les victimes sont désespérés et font 1* point dégats de moins						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		2		
<b>Annulé par :</b>	Contre chant	<b>Défense :</b>	Spirituel 30			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>	Non	<b>Répétition possible :</b>	0			
<b>Augmentation 1</b>						
+ 1 x par scène						
<b>Augmentation 2</b>						
+1 x par scène						
<b>Augmentation 3</b>						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
<b>Augmentation C</b>						
<b>Augmentation X</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Y</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Z</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						

<b>Cri de guerre III</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		5	Logique	100	+ 1 x par scène	100
<b>Pré-requis 1:</b>	Cri de guerre					
<b>Pré-requis 2:</b>						
<b>Description</b>						
Doit crier 20 secondes tres fort. Permet de selectionner jusqu'à 7* personnes qui vous ont entendus a moins de 10m. Ils subissent 2 de dégat et sont affecter par peur pour 1 h ( voir pouvoir). Ils auront -1 aux dégats pour 1 min.						
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Coût en pts de fatigue :</b>		6		
<b>Annulé par :</b>	Contre-chant	<b>Défense :</b>	Spirituel 30			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>		<b>Répétition possible :</b>	0			
<b>Augmentation 1</b>						
+ 1 x par scène						
<b>Augmentation 2</b>						
+1 x par scène						
<b>Augmentation 3</b>						
<b>Augmentation A</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation B</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation C</b>						
coûts en pts de fatigue -1						
<b>Augmentation X</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Y</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						
<b>Augmentation Z</b>						
+ 1 au chiffre avec astérique dans						

<b>Cri insupportable III</b>		<b>Niveau</b>	<b>Type de pouvoir</b>	<b>Coûts en points de pouvoir</b>	<b>Augmentation 1</b>	<b>Coût de l'augmentation</b>
		5	Logique	100	+ 1 x par scène	100
<b>Pré-requis 1 :</b>	Cri insupportable					
<b>Pré-requis 2 :</b>						
<b>Description</b>					<b>Augmentation A</b>	
Doit crier 10 secondes tres fort. Permet de lancer 5* catalyseur sur des cibles. S'il touche les victimes subissent 2 de dégats et ne peuvent que "se defendre" tant que le personnage crie car il doivent se boucher les oreilles.					coûts en pts de fatigue -1	25
					<b>Augmentation B</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					<b>Augmentation C</b>	
					coûts en pts de fatigue -1	25
					<b>Augmentation X</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					<b>Augmentation Y</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
					<b>Augmentation Z</b>	
					+ 1 au chiffre avec astérique dans	25
<b>Activation :</b>	en combat ou non	<b>Cout en pts de fatigue :</b>	6			
<b>Annulé par :</b>	contre chant	<b>Défense :</b>	Spirituel 30			
<b>Fréquence :</b>	1 x par scène					
<b>Pouvoirs rémunérateurs:</b>			<b>Répétition possible :</b>	0		