

### **Suisse à l'ennemi !**

Pendant D4 rondes, le chef permet à autant de personnages qu'il a de niveaux d'augmenter d'un cran leurs dégâts (1 devient D4, D4 devient D6, D6 devient D8 et ainsi de suite).

### **À l'assaut les gaminots.**

Le chef permet à autant de personnages qu'il a de niveaux de prendre par surprise leurs ennemis. Cette histoire vraie prend pas d'action et s'utilise donc « gratuitement » avant le combat – sauf si le chef lui-même est surpris bien sûr !

### **Bien sûr que j'sais lire !**

Le chef peut comprendre un livre rien qu'en déchiffrant une partie des mots ou en regardant les images.

### **Les spectres, y voient rien.**

Le chef peut pas être vu par les spectres tant qu'il retient sa respiration (ou pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, si vous voulez un comptage plus sérieux).

### **C'est le trésor de mon histoire !**

Le chef comprend tout de suite ce que fait un trésor, son histoire et s'il est maudit.

### **Jacques a dit !**

Le chef donne un ordre super simple (un ou deux mots) à un gaminot ou une sirène de son niveau ou moins. La cible devra passer sa prochaine action à obéir.

### **J'lui fais pas confiance.**

Le chef sait si quelqu'un lui a menti pendant une parlotte et peut même deviner pourquoi (peur, envie, méchanceté, chantage, etc.).

### **Je sais guérir ça.**

Le chef donne à autant de personnages qu'il a de niveaux un avantage à leur prochain test de Résistance contre la maladie ou le poison.

### **Elles détestent qu'on fasse ça.**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, le chef donne un avantage à tous ceux qui doivent faire un test de Résistance contre une sirène (une seule).

### **C'est juste un bobo !**

Un personnage gagne tout de suite autant de points de vie que  $D6 + \text{niveau}$  du chef.

Attention : personne peut être soigné comme ça plus d'une fois par jour (même par deux chefs différents).

### **Je parle la langue des animaux.**

En faisant bien attention aux petits détails, le chef peut parler avec un animal ou une sirène animale – si la bestiole est d'accord bien sûr.

### **Attaque corde-donnée !**

Pendant un combat, le chef peut donner un avantage à autant de tests qu'il a de niveaux. C'est lui qui choisit quelle action reçoit un avantage, juste avant de lancer les dés.

### **Y a quelque chose qui va pas.**

Pendant autant de tours qu'il a de niveaux, le chef sait immédiatement si y a du danger pasloin et où (même s'il sait pas forcément ce que c'est).

### **Septième sens !**

Permet à un personnage à veuglé ou à bassourdi (ou dégoûté ou désodorisé ou autre) de retrouver ses sens..

### **Tiens bon !**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, le chef donne à un personnage un avantage à tous ses tests de « Même pas mal ! ».

### **Vous êtes des gaminots ou des souris ?**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, le chef donne à tous ceux qui l'accompagnent un avantage aux tests de « J'ai peur de rien ! ».

**Rien ni personne peut me faire mal !**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, le chef gagne un point d'armure supplémentaire. de suite).

**C'est dans la tête !**

Pendant autant de tours qu'il a de niveaux, le chef donne à ceux qui l'accompagnent un avantage aux tests contre la faim, le froid ou la chaleur.

**Vous ne passerez pas !**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux et tant que personne de sa bande ne casse la paix, le chef et ceux qui se cachent derrière peuvent pas être attaqués..

**Tu voudrais faire quelque chose pour moi ?**

En parlant un moment, le chef peut mettre dans la tête de quelqu'un une idée qu'elle se sentira obligée de faire. Faut que ça ait pas l'air grave

**Brille baveuse**

Le bizarre peut enduire un objet d'une bave luisante qui dure autant de tours que le bizarre a de niveaux. Les objets fragiles finissent tout rongés.

**Abeilles de bile**

Le bizarre crache un tas de grosses abeilles sombres qui filochent vers l'ennemi. Une abeille crachée par niveau (D4 dégâts chacune ; peuvent toucher des cibles différentes).

**Peau de lézard**

Pendant autant de tours qu'il a de niveaux, la peau du bizarre est couverte de grosses écailles sombres (2 points d'armure). Impossible de porter une armure « normale » par-dessus !

**Parfum de picote**

Avec son odeur, le bizarre peut endormir pour une demi-heure 2D8 niveaux de gaminots ou sirènes  
Marche pas sur les trucs qui peuvent pas dormir

### **Pattes de grenouille**

Les jambes du bizarre peuvent faire autant de bonds incroyables qu'il a de niveaux (le pouvoir s'arrête au bout d'une heure même s'il reste des bonds).

### **Batmioche**

Se déclenche en un rien de temps. De la peau entre les bras et les côtes permettent au bizarre de planer jusqu'en bas. Le pouvoir arrête tout seul à la terrissage.

### **Scarabée esclave**

Le bizarre vomit un gros scarabée noir qui peut porter des trucs lourds comme une horrible mule (qui se bat pas). Tient dix fois plus de tours qu'il a de niveaux avant de fondre.

### **Mains collantes**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, le bizarre peut escalader les murs lisses et même se mettre la tête à l'envers comme une araignée. Les objets collent à ses mains.

### **Change-trogne**

Pour autant de tours qu'il a de niveaux, le bizarre change sa tête et sa couleur. Sa voix peut aussi être un peu modifiée, mais pas sa taille.

### **Menthe à liste**

Pendant autant de rondes qu'il a de niveaux, des antennes permettent au bizarre d'« entendre » les pensées près de lui. Gêné par les obstacles et la poussière.

### **Invisibilité**

La sueur du bizarre le rend invisible pendant autant de tours qu'il a de niveaux. Prend 1 tour pour tremper (et invisibiliser) les vêtements. Suer à nouveau (en se battant ou en faisant du sport) fait réapparaître.

### **Ressuscitation**

Avec un test de « Mais j'ai pas envie ! » et des heures d'efforts, le bizarre peut manger un cadavre frais puis le vomir reconstitué et bien vivant. Le ressuscité perd 1 niveau.

### **Super sens**

Pour autant de tours qu'il a de niveaux, un des sens du bizarre devient fort comme un animal – il peut sentir comme un chien ou entendre comme un chat ou goûter comme euh...

### **Parfum d'amnésic**

En chantonnant doux tout en regardant bien dans les yeux, le bizarre peut faire oublier à autant

### **Flottage**

Le bizarre gonfle comme un ballon. Il peut nager dans une direction ou monter et descendre mais tout doucement. S'arrête quand a fini de dégonfler ou que quelque chose lui perce la peau (au risque de partir dans tous les sens).

### **Double de bile**

Le bizarre vomit deux repas (penser à remanger) en une masse noire qui lui ressemble et obéit pour autant de tours qu'il a de niveaux. Le double a ses scores mais pas de pouvoirs et est stupide.

### **Bave d'araignée**

La salive du bizarre est collante comme les toiles d'araignées – de quoi faire un piège pour trapper max un gaminot ou une petite sirène par niveau

### **Gaz puant**

Le bizarre balance un brouillard qui empue tout autour de lui et dure autant de rondes qu'il a de niveaux. Ceux pris dedans font des tests de « Mais j'ai pas envie ! » pour pas passer une ronde à vomir.

### **Raclure figeuse**

Le bizarre crache une grosse glaire sur unecible qui doit réussir un test de « Tu m'attraperas pas ! » pour pas être gluée pour autant de rondes que le bizarre a de niveaux.

### **Bave acide**

Si le bizarre réussit à choper un ennemi, il peut laisser couler une horrible bave acide dessus qui fait D6 dégâts par niveau