



# LE MONDE D'ARLÉNOR

Annexe sur la liste des effets possibles, et non exhaustive,  
visibles pour le Maître du Jeu et ses joueurs

par Spefire

EFFECTS ELEMENTAIRES	3
EFFECTS D'INVOCATIONS	7
EFFECTS MENTAUX	8
EFFECTS DE TRANSFORMATION SUR SOI	10
EFFECTS SPATIO-TEMPORELS	11
EFFECTS SPECIAUX	12

## EFFECTS ELEMENTAIRES

### **Contrôle du Vent**

Le pouvoir de contrôler le vent, sa force, de générer des bourrasques... ne permet pas, en revanche, de créer du vent.

### **Contrôle de l'Eau**

Contrôler l'eau sous toutes ses formes (eau, glace, neige, vapeur) à sa guise à partir d'un point d'eau plus ou moins proche. Cependant, la personne ne peut la créer.

### **Contrôle du Feu**

A partir d'une source de feu, la personne peut augmenter, diminuer, et contrôler la puissance des flammes et leurs mouvements. Elle peut également éteindre une flamme, mais ne peut pas créer le feu ni en changer les propriétés (température, ...).

### **Contrôle de la Foudre**

La personne a une affinité avec les charges d'électricité. Elle est elle-même un conducteur puissant : l'électricité peut circuler dans son corps, sans la blesser. Elle peut ainsi la manipuler à sa guise, faire fonctionner des appareils électriques. Si la personne est dehors sous l'orage, elle attirera la foudre sur elle. Elle ne peut en revanche pas créer la foudre.

### **Contrôle de la Pression**

La pression atmosphérique est la masse de l'air. La ressource est donc omniprésente autour de la personne. Elle peut baisser ou augmenter le poids de l'air qui l'entoure.

Quand la pression atmosphérique est faible, l'air est plus chaud, donc plus léger. C'est la dépression, qui provoque la pluie. Quand la pression atmosphérique est haute, c'est l'inverse : c'est l'anticyclone qui "dégage" le ciel. En somme, le personnage fait la pluie et le beau temps.

### **Contrôle de la Roche**

La personne peut mettre en mouvement tout élément minéral. Elle peut déplacer ou scinder une roche, contrôler les mouvements de grains de sables... Elle ne peut en revanche ni créer ni détruire l'élément.

### **Contrôle de la Terre**

La personne contrôle l'élément naturel de la terre. Il s'agit de la couche superficielle de la croûte terrestre, l'élément où poussent les végétaux. Elle peut en modifier la solidité, et la déplacer à sa guise.

### **Contrôle des Plantes**

La personne peut influencer la taille des végétaux, les déplacer, en changer la nature (piques, couleurs...) : elle peut même augmenter légèrement leur taille. Toutefois, elle ne peut pas faire pousser les plantes à partir de rien.

### **Contrôle de l'Hémoglobine**

Manipulation du sang, que ce soit celui du possesseur ou d'une autre personne (certains ne maîtrisent que leur propre sang, d'autres seulement celui des autres). Le sang peut être solidifié, manipulé de façon à avoir telle ou telle forme... Mais cela peut être très dangereux si ce don n'est pas maîtrisé.

### **Contrôle de l'Encre**

Comme son nom l'indique, ce don permet de contrôler les encres, les déplacer en majorité, ce qui permet réparation rapide des tâches et dessins sans se fatiguer ! En revanche, il ne permet pas de générer de l'encre.

### **Contrôle des Métaux**

Tout élément fait de, ou possédant des métaux peut être contrôlé par l'individu. Plus le taux de métaux est élevé, plus l'emprise est grande. La personne peut changer l'état des métaux et ainsi les modeler à sa guise. En revanche, elle ne peut pas créer des métaux.

### **Contrôle de la Gravité**

Il s'agit de la loi physique expliquant l'attraction terrestre des corps. Ainsi, la personne peut modifier la force de gravitation d'une zone. Il faut noter que cela n'est pas sans conséquence sur un corps humain.

### **Contrôle de la Température Extérieure**

Pouvoir d'augmenter ou diminuer la température dans une zone donnée; à savoir que des températures extrêmes affecteront plus ou moins l'environnement. Ne marche pas sous l'eau.

### **Contrôle des Ondes sismiques**

Les plaques terrestres bougent les unes par rapport aux autres. Parfois brusque, ce mouvement peut provoquer une onde de choc appelée « onde sismique » qui se propage, à partir du foyer, dans le sol et en surface. La personne peut ici créer un « foyer », et choisir la direction de l'onde ainsi que son intensité.

### **Matérialisation de l'Eau**

Pouvoir générer de l'eau à partir des particules d'hydrogène, mais pas la contrôler.

### **Matérialisation du Feu**

Ce pouvoir permet de transformer l'air nous entourant en flammes, c'est donc un pouvoir assez compliqué à maîtriser, l'oxygène étant omniprésent. Ne permet pas de contrôler le feu.

### **Matérialisation de la Glace**

Pouvoir générer de la glace, mais pas la contrôler.

### **Matérialisation de la Flore**

Pouvoir de faire pousser des plantes à partir de rien, mais pas les contrôler.

### **Matérialisation du Sang**

Capacité de créer du sang, pas de le contrôler.

## EFFECTS D'INVOCATIONS

### **Contrôle des Insectes**

Contrôler la venue ou la sortie des insectes, en faire apparaître X nombre. Il ne s'agit pas d'une invocation : l'utilisateur fait seulement appel à des insectes présents.

### **Contrôle des Animaux marins**

Compréhension des intentions des animaux marins, et capacité à communiquer avec eux. Ils sont sensibles au personnage, à sa volonté, et exécutent ses désirs. Ils restent néanmoins des animaux pour la plupart, sauvages, et ont donc moins d'enclin à l'obéissance que les animaux domestiques.

### **Contrôle des Animaux terrestres**

Compréhension des intentions des animaux terrestres, et capacité à communiquer avec eux. Ils sont sensibles au personnage, à sa volonté, et exécutent ses désirs. Les animaux domestiques sont plus faciles à contrôler que les animaux sauvages.

### **Contrôle des Animaux volants**

Compréhension des intentions des animaux volants, et capacité à communiquer avec eux. Ils sont sensibles au personnage, à sa volonté, et exécutent ses désirs. Ils restent néanmoins des animaux sauvages, et ont donc moins d'enclin à l'obéissance que les animaux domestiques.

### **Doppelganger**

Ou clonage de soi-même.

### **Donner vie à un objet**

Permet d'insuffler la vie dans un objet inanimé. Il pourra donc se déplacer de lui-même, comme s'il possédait sa propre volonté.

### **Donner vie aux dessins**

Le dessin s'anime seul, il peut sortir de son support ou non, et n'est pas forcément sous le contrôle de la personne. En revanche, si vous matérialisez une pomme avec ce pouvoir, il s'agira d'une pomme de papier.

### **Invocation d'Animaux**

Fait appel à des animaux à la demande de l'invocateur. En revanche, vous ne pouvez pas pour autant les contrôler.

### **Invocation d'Insectes**

Fait appel à des insectes à la demande de l'invocateur. En revanche, vous ne pouvez pas pour autant les contrôler.

### **Invocation de créatures mystiques**

Fait appel à des créatures mystiques à la demande de l'invocateur. En revanche, vous ne pouvez pas pour autant les contrôler.

**Langage animal**

Possibilité de comprendre mais aussi de parler le langage animal.

**Nécromancie**

Pouvoir ressusciter un cadavre pour une durée indéterminée. Ne restitue pas l'état de cadavre à son état originel.

## EFFECTS MENTAUX

### **Ami Imaginaire**

Il s'agit d'une personne que vous seul pouvez voir et entendre, comme ce pourrait être le cas d'un ami imaginaire dans le langage courant ; à cette différence près que celui-ci peut avoir un contact physique avec vous.

### **Amnésie**

Ce don permet de faire oublier n'importe quoi à n'importe qui. Plus il est maîtrisé, plus ce qui est effacé de la mémoire de la personne est précis.

### **Amplificateur**

Permet d'amplifier la puissance des dons, mais pas d'en élargir les effets. Par exemple, un contrôleur du feu pourra mieux contrôler le feu mais ne pourra pas faire des choses que son pouvoir est incapable de faire, comme générer du feu.

### **Attraction**

Le détenteur de ce don n'a aucun souci à séduire puisqu'il lui permet d'attirer naturellement les gens lorsqu'il est activé.

### **Chamanisme**

Ce don permet d'être, de façon temporaire, l'hôte de l'esprit d'un défunt qui agira ainsi à travers votre enveloppe charnelle. Peut causer une amnésie de ce qui est arrivé durant ce laps de temps.

### **Communication avec les Morts**

Permet de parler avec des personnes défuntes. À la différence du chamanisme, le corps ne devient pas l'hôte des morts : la personne entend des morts dans sa tête, par exemple.

### **Communication avec la Nature**

Permet de comprendre les besoins et/ou désirs des choses vivantes de la nature tels que l'herbe ou les arbres.

### **Contrôle des Émotions**

Ce don peut vous permettre de rendre heureux une personne triste, d'énervé une personne calme, etc... Il permet d'apaiser, ou de faire l'inverse. Tâchez juste de ne pas vous attaquer à une personne relativement dangereuse.

### **Contrôle du Sommeil**

Possibilité de faire dormir, de se faire dormir sur le champ ou encore d'atténuer considérablement la fatigue.

### **Copieur**

Vous voulez contrôler le feu ? Ou être capable de vous transformer en lapin ? Il vous suffit de trouver une personne possédant le don que vous voulez, et vous serez en mesure de copier ce don et en user. Mais attention, toute bonne chose a une fin. Et il va de soit que vous ne pouvez pas contrôler un autre don que le vôtre à la perfection. De plus, vous ne pouvez copier qu'un nombre limité de dons à la fois. Si vous en "copiez" un, un autre s'effacera (vous devrez alors le re-copier).

### **Cupidon**

Tout le monde connaît ce petit chérubin ailé armé de son arc et de ses flèches. Eh bien ce don vous permet de faire la même chose que ce petit ange. Vous pouvez rendre amoureux les gens. Cela dit, vous pouvez dire adieu à l'arc et aux flèches, c'est pas fourni avec.

### **Détraqueur de dons**

Votre ami arrive à peine à faire apparaître une fleur alors que, d'habitude, il peut sortir un énorme bouquet ? C'est sans doute à cause de ce don. Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet de faire dysfonctionner le don des autres. Attention, ce don peut rendre les autres dangereux.

### **Détecteur de mensonges**

Savoir immédiatement lorsque que quelqu'un ment.

### **Esprit impénétrable par la Magie**

L'esprit ne peut être atteint par les pouvoirs mentaux.

### **Échangeur d'esprits**

Permet d'échanger son esprit avec celui d'une autre personne, ou d'échanger les esprits de deux personnes entre elles. Ainsi, vous pourrez vous retrouver dans le corps de quelqu'un d'autre et lui à votre place.

### **Hypnose**

Faculté d'endormir les gens, de leur faire exécuter des actions sommaires.

### **Illusions**

Crée des illusions qui trompent les sens des autres personnes.

### **Lecture de la mémoire**

Connaître les souvenirs d'une personne.

### **Lecture des pensées**

Savoir ce que pense votre interlocuteur... sans en demander le droit, évidemment.

### **Lecture et modification des rêves**

La personne peut entrer dans votre esprit au moment où vous rêvez. Elle assiste au rêve, et peut manipuler ces derniers à sa guise sans que vous vous en rendiez compte, vous faisant rêver à ce qu'elle veut.

**Marionnettiste**

La marionnettiste peut jouer avec votre corps selon son désir, véritable poupée, vos mouvements sont ceux choisis par le marionnettiste. Il a une emprise totale sur votre corps. Il s'agit de fils invisibles avec lesquels il vous dirige à sa guise.

**Marque enflammée**

Permet de poser une marque sur une personne. Cette marque donnera une sensation de brûlure lorsque le marqueur le souhaitera. Ne peut brûler une personne qu'une seule fois.

**Modification de la mémoire**

Le possesseur de ce pouvoir peut modifier votre mémoire, en y implantant de faux souvenirs ou en supprimant des vrais.

**Modification des liens**

Capacité de changer l'idée d'une relation d'un individu en modifiant ses souvenirs liés à une personne.

**Ordre Absolu**

On ne peut refuser un ordre donné par le possesseur de ce pouvoir, quel qu'il soit.

**Perception des liens**

Voir les liens qui unissent différentes personnes. Ceux-ci se matérialisent sous la forme de sillons lumineux dont la couleur et l'épaisseur varient en fonction de la nature du lien et de sa force. Il est impossible d'agir physiquement sur ces sillons cela dit, mais ils peuvent changer de couleur selon l'évolution du lien entre deux personnes.

**Personnification des ténèbres**

Capacité de créer des illusions qui reflètent les cauchemars de la cible.

**Porte-chance**

Ou rendre chanceuses les personnes autour de soi, volontairement ou non. Vous venez de gagner au loto ? Pensez peut-être à remercier la personne à côté de vous.

**Porte-malheur**

L'inverse de porte chance, donc apporter du malheur aux personnes alentour.

**Poupée Vaudou**

Le détenteur du pouvoir est lui-même la poupée vaudou de la personne ciblée: lorsqu'il s'afflige quelque chose, la cible en reçoit les effets.

**Projection de pensées**

Avec ce pouvoir, vous pouvez projeter n'importe laquelle de vos pensées comme un hologramme afin de les revivre en direct. Ce pouvoir s'applique aussi aux autres personnes : il faut simplement que l'utilisateur garde un contact avec pendant la durée de la projection. Le défaut est que le pouvoir ne projette pas le passé exact mais les souvenirs de la personne. Autrement dit, il est impossible de projeter ce qu'on a oublié.



**Sérum de Vérité**

Force la personne à dire la vérité. Généralement, ce pouvoir agit par contact humain - l'utilisateur doit toucher la cible pour pouvoir éliminer tous les mensonges.

**Souffrance**

Capacité de faire ressentir la souffrance physique ou morale, pure et simple.

**Technopathe**

La personne peut par contact visuel et/ou physique communiquer avec les machines pour leur intimer des ordres simples (allumer ou éteindre par exemple) ou compliqués (piratage).

**Télékinésie**

Faculté de déplacer des objets sans intervention physique, uniquement par la pensée.

**Traqueur**

Permet de connaître le don (le cristal utilisé) d'une personne, et de repérer où se trouve quelqu'un en « recherchant » son cristal (en cours d'utilisation).

**Vol**

Capacité de voler et de rester en suspension au dessus du sol.

**Voyager dans les rêves**

Se promener dans les rêves des autres.

**Voyance**

Capacité à percevoir une information dans l'espace et dans le temps.

## EFFECTS TRANSFORMATIONS SUR SOI

### **Armure**

La peau devient dure comme une armure.

### **Adaptation**

Permet une appréhension accélérée des choses, le corps s'adapte à la tâche effectuée et assimile ainsi les choses plus rapidement que la normale et à une vitesse incroyable. Vous pourrez donc apprendre à tisser ou danser en quelques jours, mais vous serez loin d'un niveau expert. Vous connaîtrez seulement les bases.

### **Vision améliorée**

Les lunettes ou lentilles sont devenues inutiles, il est même possible de voir une île clairement dans le brouillard si vous sillonnez la mer de votre regard. Rend la vision plus nette et plus lointaine.

### **Ouïe améliorée**

Ouïe améliorée, désormais les pas des rongeurs dans les jardins ne seront pas inaudibles.

### **Odorat amélioré**

Capacités olfactives accrues, les senteurs aux alentours viendront directement jusqu'à vos conduits nasaux.

### **Toucher amélioré**

Même avec les yeux bandés, vous ne vous trompez pas ; votre toucher est implacable. Reconnaître le nom d'un objet en l'effleurant et sans rien savoir, c'est possible.

### **Goût amélioré**

Même avec les yeux bandés, vous ne vous trompez pas ; votre goût est implacable. Reconnaître le nom d'un aliment sur votre palais et sans rien savoir, c'est possible.

### **Berserker**

Entre dans un état de rage, force sur-développée, perte de contrôle de soi.

### **Caméléon**

Pouvoir se fondre dans le décor, n'importe quand, en imitant les couleurs de son environnement. A ne pas confondre avec invisibilité.

### **Contrôle du Corps**

Possibilité de varier sa masse corporelle, de se faire devenir grand comme petit, d'augmenter fortement sa température corporelle ou bien de la faire baisser à sa guise, de contrôler la pousse des poils, de contrôler du taux de phéromones sécrétées. Permet aussi de faire varier le rythme cardiaque en l'accéléralant ou en le ralentissant.

### **Contrôle de l'Alcool**

Peu importe la quantité d'alcool absorbée, la personne peut maîtriser ton taux d'alcoolémie dans le sang, et donc, avoir le contrôle sur ses effets. La personne doit ingérer au moins une goutte pour augmenter ou diminuer son taux d'alcoolémie. Elle peut être complètement saoule avec une gorgée de bière, ou parfaitement sobre après 4 bouteilles de whisky.

### **Cri**

Décuplement de la voix qui permet aussi des variations de grave à aigu. Cela peut entraîner des pertes de voix momentanées.

### **Élasticité**

Vos membres sont aussi souples et extensibles que de l'élastique, il est possible d'étendre votre corps de nombreuses manières possibles grâce à ce pouvoir.

### **Estomac sur-développé**

Possibilité d'engloutir des kilos de nourriture sans faire d'indigestions (sauf si la nourriture en question est périmée).

### **Fusion avec un objet**

Possibilité de "s'unir" avec un objet.

### **Fusion élémentaire**

Pouvoir consistant à fusionner son corps avec un - ou plusieurs éléments fondamentaux, c'est donc l'air, la terre, le feu, et l'eau. Il peut donc à tout moment prendre la forme d'une flammèche, se liquéfier, etc.

### **Griffes rétractiles**

Griffes présentes sous la peau, et capacité de les sortir à la surface de la peau.

### **Guérison**

Sert à guérir autrui comme à se guérir soi même, mais bien sûr, son effet est bien moindre que la régénération. Par exemple, on ne pourra pas réparer un membre coupé, seulement couper l'hémorragie etc.

### **Hermaphrodisme**

Capacité de devenir totalement homme ou femme. Ce pouvoir modifie seulement les propriétés de votre corps en rapport avec votre sexe : si vous êtes un homme aux cheveux courts, vos cheveux ne deviendront pas brusquement longs juste parce que vous devenez une femme. Votre taille, en revanche, peut changer.

### **Insensibilité physique**

Sens du toucher inexistant, permet de ne pas ressentir la douleur.

### **Invisibilité**

Pouvoir de devenir invisible aux yeux des êtres vivants. Le possesseur peut rendre invisible ce qu'il touche et doit maintenir le contact avec ce qu'il veut rendre invisible.

**Magnétisme**

Affinité avec le métal, attire tout les métaux comme un aimant puissant.

**Métamorphe humain**

La personne possédant ce pouvoir est l'espion par excellence. Il a la possibilité de se transformer en l'apparence d'une autre personne qu'il aurait déjà vue. Grâce au pouvoir, la personne serait identique en tout point à la personne ciblée, même intonation de voix. Il aura toujours sa personnalité de base et son pouvoir de base.

**Musculature sur-développée**

Une force herculéenne. Non contrôlée, celle-ci peut s'avérer dévastatrice. Il est possible de briser une main en la serrant trop fort, par exemple.

**Nyctalopie**

Le don d'être nyctalope, donc de voir dans le noir.

**Perception des mouvements**

Prévoir les mouvements d'autrui à l'avance. Ce pouvoir ne permet pas d'esquiver les mouvements, mais uniquement de les percevoir.

**Poison naturel**

Le corps produit naturellement un poison toxique, il y a possibilité de transmettre ce poison à quelqu'un en lui faisant ingérer une sécrétion naturellement qui contiendra donc ces toxines.

**Transformation en Animaux marins**

Possibilité de se transformer soit en un animal marin particulier, soit en n'importe quel animal marin existant. Vous ne pouvez pas vous transformer en tous les animaux marins existants, seulement en un en particulier ou une sous-espèce.

**Transformation en Animaux terrestres**

Possibilité de se transformer soit en un animal particulier, soit en une sous-espèce particulière (félins, canins...).

**Transformation en Animaux volants**

Possibilité de se transformer soit en un animal volant particulier, soit en une sous-espèce particulière.

**Transformation en Plante**

Capacité de métamorphoser chaque partie de son propre corps en une ou plusieurs espèces de plantes.

**Transformation en Créature mystique**

Possibilité de se transformer en créature mystique. Vous ne pouvez prendre l'apparence que d'une créature mystique.

**Transformation en Créature démoniaque**

Possibilité de se transformer en une forme, en monstre démoniaque.

**Transformation en Insecte**

Possibilité de se transformer soit en un insecte particulier, soit en n'importe quel insecte existant.

**Réflexes sur-développés**

Réflexes plus développés que les êtres humains. Vous ne pourrez pas sentir le danger mais vous pourrez réagir à une vitesse surprenante très souvent.

**Régénération**

Capacité à régénérer n'importe quelle partie de son corps. Ce pouvoir ne fonctionne que sur votre corps et non pas sur autrui. Vous pouvez vous reconstruire votre bras, par exemple, le processus sera simplement plus long que pour une blessure mineure.

**Respiration Sous-marine**

Respirer sous l'eau sans branchies.

**Sacrifice des sens**

Permet de sacrifier totalement quatre sens au profit du cinquième qui en est décuplé.

**Sirène**

Au contact de l'eau, le corps se transforme en corps de sirène / triton.

**Spiderman**

Capacités d'une araignée appliquées à l'homme. Plus exactement, capacité de créer de la toile ou d'adhérer un peu aux murs.

**Vitesse sur-développée**

Mouvements capables de s'exécuter bien plus rapidement qu'un être humain.

## EFFECTS SPATIAUX-TEMPORELS

### **Arrêt sur image**

Création d'une zone délimitée par le détenteur où le temps s'arrête momentanément. On ne peut pas y rentrer tant que c'est actif ni en sortir.

### **Anti-magie**

Effets et pouvoirs magiques cessent de fonctionner dans une aire d'antimagie. L'antimagie ne fait pas disparaître la magie des cristaux, elle la réprime seulement. Cela signifie que les sorts et les pouvoirs magiques recommencent à faire effet dès que l'aire d'antimagie disparaît ou se déplace.

### **Bouclier Psychique**

Création d'un bouclier invisible d'une taille spécifique capable de protéger des chocs non-magiques. Plus l'impact est puissant, plus le bouclier est difficile à tenir pour le détenteur du don.

### **Champ de Force**

Génère une barrière protectrice permettant au détenteur du don de parer toute magie offensive.

### **Contrôle de l'Age**

Permet de contrôler votre âge ou l'âge d'une personne pour un laps de temps relativement long selon la maîtrise.

### **Distorsion spatiale**

Peut créer une zone où l'espace est plié à la volonté du détenteur, modifier les dimensions d'un objet ou d'un être ciblé et inverser les directions. Cependant, les cibles ne ressentent les effets que tant qu'elles sont dans la zone.

### **Écrire le futur**

Modifier le futur très proche par l'intermédiaire d'un stylo, plume... vous pouvez par exemple écrire que votre chat se cassera la gueule dans les escaliers dans la minute qui suit.

### **Échangeur de place**

Échange la place géographique de deux personnes.

### **Immortalité temporelle**

Le corps ne peut pas vieillir, il passe les époques sans une ride. L'utilisateur peut néanmoins se faire tuer mais pas mourir de maladie.

### **Passe Muraille**

Capacité de se rendre intangible et de traverser les matières.

**Portail**

Génère deux portail, pouvant passer de l'un à l'autre sans réel soucis. Différence avec la téléportation.

**Save and Reload**

Ce pouvoir permet, à l'aide d'un totem, de créer un Save-Point et d'y revenir en conservant vos souvenirs, le tout en retrouvant votre corps tel qu'il était au moment de la sauvegarde. Attention néanmoins : si votre totem se retrouve endommagé entre temps, la sauvegarde ne fonctionnera plus. Aussi, même avec une maîtrise parfaite, la sauvegarde ne peut excéder 2 jours. Enfin, vous ne pouvez pas créer plusieurs Save-Point: la sauvegarde la plus récente supprimera toujours la précédente.

**Téléportation**

Permet de se téléporter à X endroit rapidement.

**Transposition des objets**

Permet de trans-positionner un objet d'un point A à un point B.

**Vide parallèle**

Création de monde vide, où seul le détenteur du don peut pénétrer.

**Voyage à travers les miroirs**

Passer d'un miroir à un autre.

## EFFECTS SPECIAUX

### **Entrave**

Permet d'immobiliser une personne ou un objet grâce a des liens magiques.

### **Explosion**

Permet de faire exploser n'importe quel élément. Il peut s'agir d'un objet ou même des vêtements que porte une personne.

### **Vol de Vitalité**

Capacité d'absorber l'énergie (les points de vie) d'un être vivant, le privant de la sienne au fur et à mesure.

### **Renvoi-dégâts**

Lorsqu'on utilise son pouvoir sur une personne contrôlant ce pouvoir là, celui-ci, s'il active son pouvoir au bon moment, vous en renvoie les effets.

### **Rotting flesh**

Putréfaction des membres, permet de faire pourrir un corps, un membre ou simplement une parcelle de peau, pendant une durée limitée ou jusqu'à la mort de la victime.

### **Sacrifice**

Transfère les blessures et la douleur d'une personne jusqu'au possesseur. La cible doit être dans le champ de vision de celui-ci.