

Les pouvoirs des Uberms, WarsaW

Alpha: Gemütkopie, ce pouvoir permet au Uberm de profiter des compétences des autres, mais il possède un QI très faible ce qui le place en difficulté lorsqu'il est seul.

Bêta: aucun pouvoir pour cette entrée.

Gamma: Doppelgänger, ce pouvoir permet au Uberm de se déplacer temporairement dans l'esprit des gens afin de ressentir leurs émotions et leurs pensées (il voit par leurs yeux pour les espionner). Toutefois il arrive au Uberm de confondre ses propres émotions ou ses pensées avec celles des personnes à proximité.

Delta: aucun pouvoir pour cette entrée.

Epsilon: Sonar, le Uberm a les sens ultra-développés, mais ce pouvoir fonctionne constamment pouvant provoquer des états de sur-perception qui peuvent être gênants. Il lui faut donc se protéger des agressions sensorielles du monde par des équipements spéciaux (gants spéciaux, casque isolant...).

Dzêta: Kainwut, le Uberm est capable de faire ressentir une rage folle aux personnes l'entourant, les rendant incontrôlables. Le Uberm suinte littéralement l'agressivité, autour de lui les chiens aboient, les animaux se battent et les hommes sont tendus...

Êta: Gedankeleser, ou Gehirnleser, le Uberm est capable de lire les images mentales, de lire l'imagination des autres comme dans un livre ouvert, il possède une compréhension schématique des choses, ainsi, les mots sont pour lui sans substance ce lui pose des problèmes de communication et provoque un profond mutisme chez le Uberm.

Thêta: Vorigerschöpfer, le Uberm peut modifier la mémoire et les souvenirs de ses victimes, il peut ainsi les plonger dans une amnésie partielle ou importante, voir modifier l'ordre de leur souvenirs. Toutefois, sa propre mémoire est mal organisée, il peut ainsi confondre ses souvenirs avec d'autres plus anciens, il a du mal à les ordonner et il lui est très difficile de se rappeler un souvenir précis.

Iôta: Drogendämon, par simple touché, le Uberm peut rendre «accroc» ses victimes à lui tel une puissante drogue. Ainsi, ses victimes feront ce qu'il leur demande afin d'obtenir une nouvelle dose. Cet Uberm a besoin inconsciemment du regard des autres, il rendra donc tout le monde accroc afin de développer dans son entourage un besoin de le protéger.

Kappa: Spiegel, le Uberm crée des environnements virtuels dans l'esprit des gens afin de les manipuler. Le Uberm cache inconsciemment sa véritable apparence derrière un voile invisible de mensonges (couleur de cheveux différente, âge apparent différent...) pourtant, lorsque sa résistance mentale tombe à 0 il n'arrive plus à tromper qui que ce soit.

Lambda: aucun pouvoir pour cette entrée.

Mu: aucun pouvoir pour cette entrée.

Nu: aucun pouvoir pour cette entrée.

Xi: aucun pouvoir pour cette entrée.

Omicron: Schicksalsucher, le Uberm a le pouvoir de voir dans le temps par flashes épars et rapides de quelques secondes, ce qui permet au Uberm de prévoir les actions de ses ennemis. Néanmoins, le Uberm a ainsi tendance à être fataliste, conscient de l'inéluctabilité de certains éléments du destin. Il ne vivra jamais réellement dans le présent et paraîtra agir comme un automate.

Pi: Schmelzen, le Uberm est capable de fusionner son corps avec du métal et de le manipuler à distance. Il reste vulnérable aux attaques soudaines comme une balle ou un coup de hache. Ce besoin de fusionner son corps avec du métal est souvent irrésistible, mais elle est parfois douloureuse et déchirante pour la chair.

Rhôte: Engelfleisch, le Uberm dégage de la noirceur comme une radiation, il est capable de trouver le point faible des objets, des êtres vivants, de faire pourrir les plantes et rouiller le métal. L'extrême sensation de malaise qu'il dégage est très handicapante, il ne pourra sympathiser avec les autres qu'au prix de gros effort même s'ils ne lui accorderont jamais leur confiance.

Sigma: Alptraum (ou cauchemars), le Uberm est capable de faire ressurgir les peurs primales et inconscientes de ses victimes, les poussant à se recroqueviller sur place ou les lançant dans une fuite éperdue. Il génère une peur constante chez les autres et aura tendance à l'inconscience, ne voyant pas où est le danger.

Tau: Blitzman, le Uberm est insensible à l'électricité et la foudre qui passent à travers lui. Équipé d'une grosse dynamo et de gants directeurs, il devient capable de projeter des milliers de volts autour de lui, se transformant en une arme meurtrière. Le Uberm génère un champ électro-magnétique permanent, de plus sans sa dynamo, il ne peut que capter l'énergie de la foudre.

Upsilon: Lustmörder, le Uberm est capable de contrôler les fluides corporels, et ainsi de perturber les envois d'informations nerveux, le flux d'endorphine, le réseau sanguin. Il peut broyer les os de l'intérieur et retourner un corps comme un gant. En contrepartie de son pouvoir, le Uberm reçoit toute la douleur qu'il cause à sa victime.

Phi: aucun pouvoir pour cette entrée.

Khi: aucun pouvoir pour cette entrée.

Psi: aucun pouvoir pour cette entrée.

Ômega: INCONNU, mais des rumeurs effrayantes circulent sur cette classe.