

- Gants de combat : 1D10 points de dégâts.

- Armure magique, vous aurez : 1D5+6 protection

- Si vous prenez un objet magique, vous tirez deux cartes pouvoirs, jetez 1D200 (1D100 et 1D2).

001. Absorption des ames
002. Action man
003. Agilité
004. Antichute
005. Anticritique
006. Anti-expulsion
007. Antijoueur
008. Antiparade
009. Antipoint
010. Antispe
011. Antisprint
012. Antisurvivant
013. Antiteleph
014. Antivue
015. AntiZP
016. Apparence de Morthing
017. Arme fantomatique
018. Arme omnisciente
019. Armure blessante
020. Armurer
021. Aspirateur de Jubei
022. Attaque à distance
023. Attaque enflammée
024. Attraction
025. Aveuglement
026. Balèze
027. Ballon animé
028. Ballon collant
029. Ballon de l'Olympe
030. Ballon empoisonné
031. Ballon enflammé
032. Ballon invisible
033. Berserk
034. Boomerang
035. Booster
036. Bouclier de feu
037. Bouclier invisible
038. Bougeotte
039. Bras de fer
040. Brutalité
041. Camisole de force
042. Cautérisation
043. Chair de poule d'Estelle
044. Chaise électrique
045. Chalumeau
046. Champ de force
047. Changement de race
048. Chewing gum
049. Chute
050. Chute de briques
051. Claustrophobie
052. Clous
053. Coffre
054. Combat abrégé
055. Concentration solidaire
056. Concours de tir
057. Congélateur de Gui
058. Conscience
059. Constitution
060. Copiste

061. Corbeaux de Diablo
062. Corde
063. Coup d'épaule
064. Coup de boule
065. Coup de soleil
066. Coup ricochant
067. Courage
068. Crapautage
069. Danger radioactif
070. Dédommagement
071. Déflagration physique
072. Dégâts racistes
073. Désodorisant
074. Destinée
075. Déviation mentale
076. Divination
077. Don d'expulsion
078. Don du ciel
079. Dorémifasol
080. Double jeu
081. Dribble
082. Droit de résistance
083. Dunkeur
084. Echec critique
085. Ecrase ballon
086. Ecrasement
087. Effondrement
088. Elimination
089. Elite
090. Enchaînement
091. Entrée libre
092. Escrimeur
093. Espion
094. Etranglement
095. Expérience
096. Expulsion allégée
097. Expulsion d'échec
098. Expulsivité
099. Fan de Jeff
100. Fantome
101. Feu d'enfer
102. Feu de signalisation
103. Folie furieuse
104. Frein
105. Gain de soin
106. Gantelet
107. Gel
108. Glouton
109. Glu
110. Hérisson
111. Herse
112. Illusionniste
113. Imperturbable
114. Infinité
115. Inhibiteur magique
116. Initiative
117. Inapprochabilité de Lagreed
118. Interdiction de toucher
119. Intimidation
120. Kamikaze
121. Lancer glissant
122. Lancer retardé
123. Limite
124. Malaise
125. Malheur commun
126. Marteau de Dio
127. Masochiste
128. Menottes
129. Mentor
130. Meurtre prémédité

131. Mines
132. Miroir
133. Misanthrope
134. Mortification
135. Multipaniers
136. Muselière
137. No Face
138. Non réussite
139. Nuit
140. Nullité
141. Orage
142. Paralysie
143. Pas de pied, pas d'estropié
144. Passe muraille
145. Pénalité ou gain
146. Perte
147. Perte d'expérience
148. Perte de contrôle
149. Piquet
150. Pitié
151. Plus prêt de la victoire
152. Poids mort
153. Poing
154. Porte Ballon
155. Poussée
156. Prise de balle
157. Protection de race
158. Puissance malus
159. Rapidité
160. Rappel
161. Rayon laser
162. Rechance de Wes
163. Remplacement instantané
164. Renforcement
165. Renforcement 2
166. Renversement
167. Réplicant
168. Répulsion
169. Résistance de Damzom
170. Retirage
171. Réussite critique
172. Roulette russe
173. Rugby et passe
174. Sables mouvants
175. Sac poubelle
176. Sanctification
177. Sangsue
178. Savonnette
179. Silence
180. Soleil
181. Sommeil
182. Sortie libre
183. Spécialisation fluctuante
184. Speedy
185. Suceur
186. Symétrie dimensionnelle
187. Téléportation
188. Téléportation de l'au d,l,...
189. Tête chercheuse
190. Transporteur
191. Tricherie
192. Troc de soin
193. Troncarbne
194. Vertige
195. Vie de dieu
196. Vil partage
197. Visibilité accentuée
198. Voleur
199. ZA élastique
200. Zéro absolu