

<p>2 <i>ÉVÈNEMENT</i> 7</p> <p>NUÉE D'INSECTES 4</p> <p>?</p> <p>Est-ce que cette combinaison est correctement fermée ? Déterminez un joueur adverse aléatoirement. Diminuez de moitié sa valeur de Mouvement tant que cet événement est en jeu.</p> <p>ACCLAMATIONS 3 2 10 12 13 11 6 5 1 8 14 9</p>	<p>1 <i>ÉVÈNEMENT</i> 7</p> <p>MAL DE LA JUNGLE 4</p> <p>?</p> <p>Ne jamais boire l'eau. Déterminez un joueur adverse aléatoirement. Placez le immédiatement sur le Banc des Remplaçants. Il ne peut pas entrer sur le terrain tant que cet événement est activé.</p> <p>ACCLAMATIONS 3 2 10 12 13 11 6 5 1 8 14 9</p>	<p>2 <i>ÉVÈNEMENT</i> 6</p> <p>LVP 8</p> <p>?</p> <p>Parfois, la foule te hait. Déterminez un joueur adverse aléatoirement. Ce joueur ne peut pas générer de Test d'Acclamations ou gagner de l'expérience tant que cet événement est activé.</p> <p>ACCLAMATIONS 5 4 2 14 13 3 1 10 9 7 11 12</p>
<p>3 <i>ÉVÈNEMENT</i> 11</p> <p>FAUNE TOMBANTE 4</p> <p>?</p> <p>Priorité 1 // Clair Créatures inconnues Il n'y a aucun Test d'Arbitre tant que cet événement est activé.</p> <p>ACCLAMATIONS 8 13 12 3 9 1 2 10 6 14 7 5</p>	<p>4 <i>ÉVÈNEMENT</i> 7</p> <p>FANS ENTHOUSIASTES 4</p> <p>?</p> <p>A chaque fois que vous effectuez un Test d'Acclamations, tirez une carte supplémentaire, et défaussez celle de votre choix. La carte défaussée n'est pas résolue s'il s'agit d'un Événement.</p> <p>ACCLAMATIONS 3 2 10 12 13 11 6 5 1 8 14 9</p>	<p>3 <i>ÉVÈNEMENT</i> 9</p> <p>FANS ENTHOUSIASTES 8</p> <p>?</p> <p>A chaque fois que vous effectuez un Test d'Acclamations, tirez une carte supplémentaire, et défaussez celle de votre choix. La carte défaussée n'est pas résolue s'il s'agit d'un Événement.</p> <p>ACCLAMATIONS 5 11 7 6 12 10 4 3 13 14 2 1</p>
<p>3 <i>ÉVÈNEMENT</i> 6</p> <p>FANS SANGUINAIRES 8</p> <p>?</p> <p>Vas-y ! Tue-le ! Toute blessure infligée génère un test d'Acclamation pour l'équipe qui l'a engendrée.</p> <p>ACCLAMATIONS 5 4 2 14 13 3 1 10 9 7 11 12</p>	<p>3 <i>ÉVÈNEMENT</i> 2</p> <p>FAN NUMÉRO 1 3</p> <p>?</p> <p>Je lui ai serré la main une fois Déterminez un joueur au hasard de votre équipe. Tout Double obtenu lors d'un Slam, Contre-Slam ou Lancer provoque un test d'Acclamation</p> <p>ACCLAMATIONS 9 8 14 10 5 6 1 4 7 12 11 13</p>	

<p>1 <i>SPECIAL</i></p> <p>RAGE SOUS STÉROÏDE</p> <p>C'est sans danger, j'en suis sûr. Jouez cette carte lorsqu'un joueur effectue un Test de Force. Ajoutez un Dé supplémentaire à ce Test.</p> <p>ACCLAMATIONS ●●</p> <p>8 6 3 10 4 1 2 5 7 9 11 13 12 14</p>	<p>2 <i>SPECIAL</i></p> <p>RUSH D'ADRÉNALINE</p> <p>Lutter ou fuir ! Jouez cette carte lorsqu'un joueur effectue un Test de Vitesse. Ajoutez un Dé supplémentaire à ce Test.</p> <p>ACCLAMATIONS ●●</p> <p>1 8 13 14 10 3 12 6 9 2 11 5 7 4</p>	<p>6 <i>SPECIAL</i></p> <p>DANS LA ZONE</p> <p>Ils comptent sur toi... Jouez cette carte lorsqu'un joueur effectue un Test d'Habilité. Ajoutez un Dé supplémentaire à ce Test.</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>7 10 11 4 8 12 14 5 6 1 3 13 2 9</p>
<p>4 <i>ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)</i></p> <p>TREMBLEMENT !</p> <p>Grondements dans la Jungle. Tous les joueurs des deux équipes doivent effectuer un Test de Vitesse à 3 Dés (1). Un échec signifie que le joueur tombe au sol dans l'hex où il se trouve. Si un joueur porte la balle, effectuez son test en dernier.</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>9 8 5 11 7 6 12 10 4 3 13 14 2 1</p>	<p>7 <i>ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)</i></p> <p>MÉTÉO CHANGEANTE ?</p> <p>Vous entendez le tonnerre ? Lancez un Dé sur la Table des changements climatiques de la Carte Conditions Climatiques.</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>8 14 12 13 2 5 6 1 9 4 7 10 1 3</p>	<p>6 <i>ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)</i></p> <p>MÉTÉO CHANGEANTE ?</p> <p>Chaque saison est la saison de la mousson. Lancez un Dé sur la Table des changements climatiques de la Carte Conditions Climatiques.</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>13 3 2 7 9 1 4 6 10 8 5 11 14 12</p>
<p>5 <i>ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)</i></p> <p>MÉTÉO CHANGEANTE ?</p> <p>Et voilà le soleil ? Lancez un Dé sur la Table des changements climatiques de la Carte Conditions Climatiques.</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>3 10 11 1 5 6 8 12 9 4 14 13 2 7</p>	<p>1 <i>ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)</i></p> <p>MÉTÉO CHANGEANTE ?</p> <p>Folie météorologique ! Lancez un Dé sur la Table des changements climatiques de la Carte Conditions Climatiques.</p> <p>ACCLAMATIONS ●●</p> <p>3 10 11 1 5 6 8 12 9 4 14 13 2 7</p>	<p>AZURE FOREST</p> <p>CONDITIONS CLIMATIQUES</p> <ol style="list-style-type: none"> Torride : Les joueurs ne peuvent jouer qu'un seul Pion Action par Rush. Déluge : La portée des Lancers est réduite pour tous les joueurs de toutes les races : 1-2 hexes = 3 Dés 3-4 hexes = 2 Dés 5-6 hexes = 1 Dé Attention, glissant : Le nombre de succès à obtenir pour toutes les tentatives de Dash est augmenté d'un point. Ciel dégagé : Aucun effet. Brume de chaleur : Tous les test d'Arbitre sont lancés avec un Dé de moins. Chaud et contrariant : Toutes les tentatives de Slam génèrent un test d'Acclamations !