

2 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 10
TOUT JOUEUR 9
 7
 6
 13
 2
 1
 14
 8
 4
 5
 11
 3
 12
 ACCLAMATIONS

Toute Action

4 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 13
TOUT JOUEUR 12
 10
 9
 1
 11
 6
 3
 7
 14
 2
 5
 4
 8
 ACCLAMATIONS

Toute Action

6 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 4
TOUT JOUEUR 5
 14
 10
 13
 8
 2
 9
 3
 7
 1
 6
 12
 11
 ACCLAMATIONS

Course

6 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 9
TOUT JOUEUR 3
 4
 7
 12
 13
 6
 1
 2
 5
 11
 8
 14
 10
 ACCLAMATIONS

Course

4 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 8
TOUT JOUEUR 13
 1
 14
 12
 10
 5
 9
 2
 11
 3
 7
 4
 6
 ACCLAMATIONS

Se relève immédiatement, sans faire de test pour cela

6 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 5
TOUT JOUEUR 10
 7
 6
 13
 2
 1
 8
 12
 9
 14
 3
 4
 11
 ACCLAMATIONS

Se relève immédiatement, sans faire de test pour cela

3 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 11
JACK 9
 5
 13
 3
 7
 14
 10
 12
 1
 4
 8
 2
 6
 ACCLAMATIONS

Interférence

3 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 7
JACK 13
 6
 5
 4
 9
 11
 3
 2
 10
 12
 1
 8
 14
 ACCLAMATIONS

Interférence

3 *MOUVEMENT SPÉCIAL* 14
JACK 1
 7
 12
 6
 11
 10
 4
 13
 2
 9
 3
 8
 5
 ACCLAMATIONS

Toute Action

<p>5 <i>ÉVÈNEMENT</i> 10</p> <p>REBOND ÉTRANGE 14</p> <p>?</p> <p>Où est-elle partie ?! Après que la balle ait déviée, effectuez une seconde déviation</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>12 1 8 6 2 4 13 9 7 11 3 5</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 -</p> <p>5 4 2 14 13 3 1 10 9 7 11 12</p>	<p>2 <i>ÉVÈNEMENT</i> 4</p> <p>ARBITRE VIGILANT 5</p> <p>?</p> <p>Je vous surveille ! Tous les tests d'Arbitre ajoute un Dé supplémentaire.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>10 3 9 14 1 8 6 2 12 7 11 13</p>
<p>6 <i>ÉVÈNEMENT</i> 1</p> <p>GUEULE DE BOIS 7</p> <p>?</p> <p>Vous pouvez faire moins de bruit ? La fiesta de la nuit dernière a eu raison d'un joueur de l'équipe adverse. Celui-ci perd 1 Dé pour chacun de ses jets.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>10 2 8 5 13 12 11 14 9 4 6 3</p>	<p>4 <i>ÉVÈNEMENT</i> 7</p> <p>PAS TRÈS APPRÉCIÉ 4</p> <p>?</p> <p>Casse-toi, pov' con ! Déterminez au hasard un joueur de l'équipe adverse. Il est hué par le public et perd 1 Dé à tous ses jets.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>3 2 10 12 13 11 6 5 1 8 14 9</p>	<p>1 <i>ÉVÈNEMENT</i> 14</p> <p>BONNE PRISE 3</p> <p>?</p> <p>Comme de la colle ! Toutes les tentatives de Dash gagnent 1 Dé supplémentaire.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>7 8 2 1 4 11 5 9 6 12 13 10</p>
<p>1 <i>ÉVÈNEMENT</i> 12</p> <p>FANS EXCITÉS 7</p> <p>?</p> <p>STRIKE ! Toute tentative de Strike provoque un test d'Acclamation, même si le tir échoue.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>3 8 6 2 9 10 13 11 1 5 4 14</p>	<p>6 <i>ÉVÈNEMENT</i> 11</p> <p>LES FANS S'ENNUIENT 4</p> <p>?</p> <p>Laisse tomber Chaque Rush qui ne génère pas de test d'Acclamation fait perdre une carte déterminée au hasard du socle d'Acclamation de l'équipe.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>8 13 12 3 9 1 2 10 6 14 7 5</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 -</p> <p>9 8 14 10 5 6 1 4 7 12 11 13</p>

<p>3 <i>SPECIAL</i></p> <p>SPECTACULAIRE</p> <p>!</p> <p>Jouez cette Carte immédiatement après tout test (1) ou (123), ou test (X) gagnant, pour générer un test d'Acclamation</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>8 6 3 10 4 1 2 5 7 9 11 13 12 14</p>	<p>4 <i>SPECIAL</i></p> <p>SPECTACULAIRE</p> <p>!</p> <p>Jouez cette Carte immédiatement après tout test (1) ou (123), ou test (X) gagnant, pour générer un test d'Acclamation</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>1 8 13 14 10 3 12 6 9 2 11 5 7 4</p>	<p>5 <i>SPECIAL</i></p> <p>SPECTACULAIRE</p> <p>!</p> <p>Jouez cette Carte immédiatement après tout test (1) ou (123), ou test (X) gagnant, pour générer un test d'Acclamation</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>7 10 11 4 8 12 14 5 6 1 3 13 2 9</p>
<p>7 <i>ÉVÈNEMENT (IMMÉDIAT)</i></p> <p>BALLE BRISÉE</p> <p>?</p> <p>Ce n'est supposé arriver. Retirez la balle et lancez une nouvelle. Cela n'arrête pas le Rush en cours.</p> <p>ACCLAMATIONS ●</p> <p>9 8 5 11 7 6 12 10 4 3 13 14 2 1</p>	<p>4 <i>ÉVÈNEMENT</i></p> <p>SURFACE RAPIDE</p> <p>?</p> <p>Regardez où elle va ! Lorsque une balle dévie, lancez 2 Dés et ajoutez les résultats obtenus pour déterminez la distance de déviation.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>8 14 12 13 2 5 6 1 9 4 7 10 1 3</p>	<p>7 <i>ÉVÈNEMENT</i></p> <p>DU SANG SUR LE TERRAIN</p> <p>?</p> <p>C'est un peu glissant Le nombre de succès à obtenir lors d'un Dash est augmenté de 1. <i>Test de Rapidité (234)</i></p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>13 3 2 7 9 1 4 6 10 8 5 11 14 12</p>
<p>2 <i>ÉVÈNEMENT</i></p> <p>ARBITRE DISTRAIT</p> <p>?</p> <p>Vous êtes aveugle ? Tous les tests d'Arbitre lance 1 Dé de moins. Si cela amène le nombre de Dés à lancer à zéro, la faute n'est pas vue pas l'Arbitre/l'Oeil.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>3 10 11 1 5 6 8 12 9 4 14 13 2 7</p>	<p>5 <i>ÉVÈNEMENT</i></p> <p>EGO SURDIMENSIONNÉ</p> <p>?</p> <p>Je sais. Je suis génial. Déterminez un joueur adverse au hasard. Ce joueur devra être le premier à agir pour chacun des Rushes suivants ou ne pourra pas agir du tout. (<i>l'achat d'une Carte ne compte pas dans cette limitation</i>).</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>5 7 14 12 3 11 2 9 10 1 4 8 13 6</p>	<p>DREADBALL</p> <p>FANS LOCAUX</p>

<p>5 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>JACK</p> <p>Interférence</p> <p>ACCLAMATIONS</p>	<p>1 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>GUARD OU JACK</p> <p>Charge dans le dos ou Piétinement. (l'Action jouée reste une faute).</p> <p>ACCLAMATIONS</p>	<p>2 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>GUARD OU JACK</p> <p>Slam</p> <p>ACCLAMATIONS</p>
<p>3 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>GUARD OU JACK</p> <p>Charge dans le dos ou Piétinement. (l'Action jouée reste une faute).</p> <p>ACCLAMATIONS</p>	<p>5 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>GUARD OU JACK</p> <p>Slam</p> <p>ACCLAMATIONS</p>	<p>5 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>GUARD OU JACK</p> <p>Charge dans le dos ou Piétinement. (l'Action jouée reste une faute).</p> <p>ACCLAMATIONS</p>
<p>2 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>STRIKER OU JACK</p> <p>Lancer</p> <p>ACCLAMATIONS</p>	<p>7 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>STRIKER OU JACK</p> <p>Lancer</p> <p>ACCLAMATIONS</p>	<p>5 MOUVEMENT SPÉCIAL</p> <p>GUARD</p> <p>Toute Action</p> <p>ACCLAMATIONS</p>

<p>3 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 14</p> <p>GUARD 10</p> <p>4</p> <p>7</p> <p>9</p> <p>8</p> <p>3</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>2</p> <p>1</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Toute Action</p>	<p>5 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 4</p> <p>STRIKER 13</p> <p>6</p> <p>2</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>11</p> <p>1</p> <p>10</p> <p>12</p> <p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>14</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Toute Action</p>	<p>5 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 4</p> <p>JACK 5</p> <p>1</p> <p>10</p> <p>7</p> <p>12</p> <p>14</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>11</p> <p>13</p> <p>9</p> <p>3</p> <p>2</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Toute Action</p>
<p>6 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 11</p> <p>TOUT JOUEUR 2</p> <p>13</p> <p>5</p> <p>4</p> <p>14</p> <p>10</p> <p>7</p> <p>12</p> <p>3</p> <p>9</p> <p>1</p> <p>8</p> <p>6</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Toute Action</p>	<p>4 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 5</p> <p>TOUT JOUEUR 12</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>8</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>14</p> <p>6</p> <p>13</p> <p>3</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Toute Action</p>	<p>1 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 1</p> <p>TOUT JOUEUR 11</p> <p>12</p> <p>9</p> <p>5</p> <p>13</p> <p>4</p> <p>10</p> <p>7</p> <p>14</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>8</p> <p>6</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Se relève immédiatement, sans faire de test pour cela</p>
<p>2 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 10</p> <p>TOUT JOUEUR 11</p> <p>7</p> <p>6</p> <p>9</p> <p>12</p> <p>2</p> <p>8</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>3</p> <p>1</p> <p>14</p> <p>13</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Se relève immédiatement, sans faire de test pour cela</p>	<p>2 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 12</p> <p>TOUT JOUEUR 8</p> <p>9</p> <p>3</p> <p>5</p> <p>1</p> <p>7</p> <p>2</p> <p>13</p> <p>10</p> <p>14</p> <p>4</p> <p>6</p> <p>11</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Course</p>	<p>4 <i>MOUVEMENT SPÉCIAL</i> 6</p> <p>TOUT JOUEUR 2</p> <p>11</p> <p>1</p> <p>10</p> <p>5</p> <p>7</p> <p>4</p> <p>8</p> <p>14</p> <p>13</p> <p>3</p> <p>12</p> <p>9</p> <p><i>ACCLAMATIONS</i> ●●</p> <p>Course</p>

4 MOUVEMENT SPÉCIAL **3**

STRIKER OU JACK

Lancer

ACCLAMATIONS ●●

3
6
5
1
12
10
8
14
4
13
11
9
2
7

6 MOUVEMENT SPÉCIAL **9**

STRIKER OU JACK

Lancer

ACCLAMATIONS ●●

9
5
2
4
14
8
11
12
10
6
3
13
7
1

4 MOUVEMENT SPÉCIAL **1**

GUARD OU JACK

Slam

ACCLAMATIONS ●●

12
14
6
10
2
13
7
4
8
3
9
11
5

6 MOUVEMENT SPÉCIAL **12**

GUARD OU JACK

Slam

ACCLAMATIONS ●●

13
4
14
6
10
3
2
11
7
9
8
5
1

3 MOUVEMENT SPÉCIAL **7**

STRIKER

Toute Action

ACCLAMATIONS ●

13
3
2
5
4
9
14
8
6
10
11
12
1

DREADBALL

FANS VISITEURS

3 MOUVEMENT SPÉCIAL **10**

GUARD

Toute Action

ACCLAMATIONS ●●●

1
8
3
7
5
12
13
14
6
9
2
4
11

5 MOUVEMENT SPÉCIAL **6**

STRIKER

Toute Action

ACCLAMATIONS ●●●

11
8
12
14
4
5
2
1
9
10
13
7
3

7 MOUVEMENT SPÉCIAL **9**

JACK

Toute Action

ACCLAMATIONS ●●●

2
6
11
1
10
3
13
14
8
12
4
5
7

<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 évènement est en jeu.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>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 Remplaçant. Il ne peut entrer sur le terrain tant que cet évènement est en jeu.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>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 évènement est en jeu.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>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 évènement est en jeu.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>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 Évènement.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>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 Évènement.</p> <p>ACCLAMATIONS -</p> <p>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 -</p> <p>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 -</p> <p>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>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>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>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>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 !