

x1 **x2** **ÉQUIPE** **CORPORATION (HOMMES)**

CORPORATION

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	4+	4+	4+	4+	x2	10mc
Compétences :							
JACK	5	4+	4+	4+	4+	x3	8mc
Compétences :							
STRIKER	5	4+	4+	4+	5+	x3	10mc
Compétences :							

x1 **x1** **ÉQUIPE** **MARAUDERS**

MARAUDERS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	3+	4+	5+	4+	x3	13mc
Compétences : Orx							
JACK	5	5+	3+	4+	4+	x5	9mc
Compétences : Gobelin							

x1 **x1** **ÉQUIPE** **FORGE FATHERS**

FORGE FATHERS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	4	3+	5+	4+	4+	x2	13mc
Compétences : Stable							
JACK	4	3+	5+	4+	4+	x3	9mc
Compétences :							
STRIKER	4	3+	5+	4+	5+	x3	9mc
Compétences :							

x0 **x1** **ÉQUIPE** **VEER-MYN**

VEER-MYN

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	6	4+	3+	5+	4+	x2	12mc
Compétences : -							
STRIKER	6	4+	3+	5+	5+	x6	11mc
Compétences : -							

x4 **x0** **ÉQUIPE** **CORPORATION (FEMMES)**

CORPORATION

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	4+	4+	4+	4+	x1	10mc
Compétences :							
JACK	5	4+	4+	4+	4+	x4	9mc
Compétences : Interférence							
STRIKER	5	4+	4+	4+	5+	x3	10mc
Compétences :							

x1 **x1** **ÉQUIPE** **ROBOTS**

ROBOTS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	3+	5+	4+	4+	x0	-mc
Compétences : Transformation							
JACK	6	4+	4+	4+	4+	x6	14mc
Compétences : Transformation							
STRIKER	5	5+	3+	4+	5+	x3	-mc
Compétences : Transformation							

x0 **x1** **ÉQUIPE** **JUDWANS**

JUDWANS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
STRIKER	6	5+	4+	4+	5+	x6	15mc
Compétences : Pacifiste, Long Bras, Désorientation							

x1 **x1** **ÉQUIPE** **Z'ZORS**

Z'ZORS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	3+	4+	5+	4+	x1	17mc
Compétences : Insensible, Stable							
JACK	5	4+	4+	4+	4+	x5	9mc
Compétences : Insensible, Glissade							
STRIKER	6	4+	4+	5+	5+	x2	11mc
Compétences : Insensible							

ÉQUIPE ASTÉRIANS

+ 1 COACH DE DÉFENSE

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	6	5+	3+	4+	4+	x1	10mc
Compétences : Sales Coups							
JACK	6	5+	3+	4+	4+	x3	10mc
Compétences : Fragile, Simulation							
STRIKER	6	5+	3+	4+	5+	x4	13mc
Compétences : Fragile							

ÉQUIPE TERATONS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	3+	5+	4+	4+	x4	15mc
Compétences : Téléportation							
JACK	5	3+	5+	4+	4+	x4	10mc
Compétences : Téléportation							

ÉQUIPE ZEES

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
JACK	5	5+	3+	5+	4+	x10	9mc
Compétences : C'est pas moi, Duo							

Règle d'Équipe : Combines.
 Au débt d'un Rush de l'équipe Zee, lancez 1D6 :
 1-3 : * Dé de Coach pour ce Rush.
 4-6 : aucun Dé de Coach.

ÉQUIPE NAMELESS

	Mouv.	Force	Vitesse	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD (S)	4	4+	4+	5+	4+	x2	9mc
Compétences : J'tai eu !							
GUARD (H)	5	3+	5+	4+	4+	x2	15mc
Compétences : Insensible, Stable							
STRIKER	6	4+	4+	4+	5+	x4	13mc
Compétences : Mains Sûres							