







ARCHE NEUF



ARCHE NEUF



Nous sommes des  
**GLADIATEURS**

**Si vous expulsez  
un Roofer adverse  
du Spot, vous  
gagnez 2 pions Ki.**

Rappel : un Joueur ne  
peut pas avoir plus de 3  
pions Ki en même  
temps.

SANTAHANNA



SANTAHANNA



**LA FIN JUSTIFIE  
LES MOYENS**

**Lors d'un  
changement de  
Roofer, si vous ne  
possédez aucun  
pion Ki, gagnez un  
pion Ki.**

M - FOOD



M - FOOD



**MANGEZ-BOUGEZ**

**Si vous marquez  
un but vous  
gagnez 1 pion Ki.**

Rappel : un Joueur ne  
peut pas avoir plus de 3  
pions Ki en même  
temps.

PROTECH



PROTECH



**NIRVANA**

**En début de partie,  
gagnez un pion Ki.  
De plus, le maximum  
de pions Ki pouvant  
être possédés est  
augmenté de 1.**

Rappel : un Joueur Protech ne  
peut pas avoir plus de ~~X~~4  
pions Ki en même temps.

Deus Corp.





Deus Corp.



Génie génétique



**Vous pouvez recruter jusqu'à 3 hybrides. De plus vous gagnez un pion Ki supplémentaire au début de chaque match pour chaque Hybride que contient l'équipe.**

## LA MAIN ROUGE



## (👊) LA MAIN ROUGE

### FUREUR

Après avoir volé les données à l'adversaire, vous pouvez dépenser un pion Ki pour lancer un Dé afin de tenter une action **Pousser gratuite.**

*Les Roofers appartenant à la Main Rouge sont parmi les plus violents que l'on puisse retrouver sur un Spot. Les Onis y sont rois et mettent un point d'honneur à tout faire pour éjecter leurs adversaires dans le vide.*

## La Haute tour



## La Haute tour

### LE GRAND OEIL

Vous pouvez dépenser un pion Ki pour relancer un Dé qui ne bénéficie pas déjà d'une relance.

*La Haute Tour dirige ses équipes de Roofers depuis son centre de contrôle appelé "L'Œil". Spécialisée dans la vente de données, elle utilise ses accès privilégiés aux flux d'information pour guider en temps réel ses Roofers et leur transmettre les données nécessaires au bon déroulement de leurs missions.*

## BUNNY BLINDERS



## BUNNY BLINDERS

### COMME LE VENT

Vous pouvez dépenser un pion Ki pour effectuer un **Mouvement** juste après une **esquive réussie.**

*Les Bunny Blinders étaient à l'origine un gang des rues impliqué dans le trafic de produits stupéfiants. Pourchassés par les milices d'Empire, beaucoup ont été arrêtés ou tués. Les rescapés ont alors dû se tourner vers des activités illégales plus discrètes. Ils se sont reconvertis dans le transport de données, tirant avantage de leurs nombreux contacts dans les colonies et des secteurs anciennement sous leur contrôle. Une de leur branche gère aussi une partie des paris, donnant lieu à des suspicions de matchs truqués.*

## Les Nuages Noirs



## Les Nuages Noirs

### VENT DES MONTAGNES

Lorsqu'un Roöfer de cette équipe est situé dans une case en bord de terrain, s'il effectue un mouvement il peut dépenser un pion Ki pour le faire en diagonale.

*Les Nuages Noirs ne montrent jamais leur visage, nul ne connaît leur identité. Se trouver sur le Spot avec l'un d'eux est une situation que les Roofers redoutent, ils pensent que cela porte malheur. Lors d'un match ce sont rarement eux qui finissent expulsés du Spot. Les Nuages Noirs jouent de cette réputation en arborant des tatouages ésotériques et en portant des masques exubérants, augmentant le sentiment de malaise chez leurs adversaires.*



## Les Fleurs de cerisiers



## Fleurs de cerisiers

### MÉDITATION

**Vous pouvez dépenser 2 pions Ki pour changer la position de deux de vos dés après avoir vu ceux de votre adversaire.**

*Les Fleurs de Cerisiers dénotent dans le milieu du Rooftag. Alors que la plupart des Roofers adoptent un comportement exubérant sur le Spot et n'hésitent pas à se mettre en scène et à se donner en spectacle, les Fleurs de Cerisier sont l'incarnation de la sobriété. Chacun de leur mouvement semble millimétré et calculé. Ils sont silencieux, et ne célèbrent jamais leurs victoires si ce n'est par un bref sourire. Ils ont fait du Rooftag un art, une discipline pour le corps et l'esprit.*

## Tsunamis



## Tsunamis

### ÉVASION

**Si l'un de vos Roofers vole les données à un adversaire, vous pouvez immédiatement faire un mouvement en dépensant un pion Ki.**

*Une vague de fans débarque sur le visio dès que l'on parle des Tsunamis. Cette équipe sait en jouer, et fait en sorte de créer l'événement avant chacun de ses matchs. Elle fut la première à faire entrer un hybride sur le terrain, et en inclut toujours un depuis, en faisant en quelque sorte sa signature.*

## SOEURS LUNES



## SOEURS LUNES

### LES DEUX SŒURS

**Au début du match, lancez 1D6 pour voir quelle règle va être appliquée.**

**1-3 - Lumière :** Vous pouvez dépenser 2 pions Ki pour lancer un Dé afin de tenter une action d'Esquive gratuite.

**4-6 - Ombre :** Vous pouvez dépenser 2 pions Ki pour lancer un Dé afin de tenter une action Pousser gratuite.

## SOLEIL NAISSANT



## SOLEIL NAISSANT

### VOL DE LA GRUE

**Lorsque vous faites un Transfert à une distance de 2 ou 3 cases, vous pouvez défausser un pion Ki pour relancer un Dé sur ce jet.**

*Pour les membres du Soleil Naissant, une bonne victoire est une victoire rapide, l'humiliation de l'adversaire est une seconde victoire. Laisser s'approcher un de leurs joueurs de votre borne est votre première erreur. Cette équipe recrute les meilleurs lanceurs du circuit, capables de marquer des buts dans les situations les plus difficiles.*

