

x1
x2

FICHE D'ÉQUIPE
CORPORATION (ÉQUIPE MASCULINE)

	Mouv.	Force	Rapidité	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 :							

VortexZone.com SAISON 1

x1
x1

FICHE D'ÉQUIPE
MARAUDERS

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

VortexZone.com SAISON 1

x1
x1

FICHE D'ÉQUIPE
FORGE FATHERS

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

VortexZone.com SAISON 1

x0
x1

FICHE D'ÉQUIPE
VEER-MYN

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

VortexZone.com SAISON 1

x4
x0

FICHE D'ÉQUIPE
CORPORATION (ÉQUIPE FÉMININE)

	Mouv.	Force	Rapidité	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 :							

VortexZone.com SAISON 2

x1
x1

FICHE D'ÉQUIPE
ROBOTS

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

VortexZone.com SAISON 2

x0
x1

FICHE D'ÉQUIPE
JUDWANS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
STRIKER	6	5+	4+	4+	5+	x6	15mc
Compétences : Pacifiste, Allonge, Manipulation							

VortexZone.com SAISON 2

x1
x1

FICHE D'ÉQUIPE
Z'ZORS

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

VortexZone.com SAISON 2




FICHE D'ÉQUIPE
ASTÉRIANS

+ 1 ASSISTANT DÉFENSIF

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

VortexZone.com
SAISON 3




FICHE D'ÉQUIPE
TERATONS

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

VortexZone.com
SAISON 3




FICHE D'ÉQUIPE
ZEEES

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
JACK	5	5+	3+	5+	4+	x10	7mc
Compétences : C'est pas moi, Prolifération							

Règle d'Équipe : Singeries.
Au début de chaque Rush de l'équipe Zee, lancez 1D6 :

1-3 : # Dé de Coaching pour ce Rush.
4-6 : aucun Dé de Coaching.

VortexZone.com
SAISON 3




FICHE D'ÉQUIPE
NAMELESS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD (COLLANT)	4	4+	4+	5+	4+	x2	9mc
Compétences : Collant							
GUARD (SOLIDE)	5	3+	5+	4+	4+	x2	15mc
Compétences : Même pas mal, Stable							
STRIKER	6	4+	4+	4+	5+	x4	13mc
Compétences : Dexterité							

VortexZone.com
SAISON 3




FICHE D'ÉQUIPE
SPHYRS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	6	4+	4+	4+	4+	x2	12mc
Compétences : Queue							
JACK	6	4+	4+	4+	4+	x2	9mc
Compétences : Queue							
STRIKER	6	4+	4+	4+	5+	x4	12mc
Compétences : Queue							

VortexZone.com
SAISON 4




FICHE D'ÉQUIPE
BROKKRS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	4	3+	5+	4+	4+	x4	12mc
Compétences : Stable							
JACK	4	3+	5+	4+	4+	x2	9mc
Compétences : Stable							
STRIKER	4	3+	5+	4+	5+	x2	9mc
Compétences : Dur à cuire, Stable							

VortexZone.com
SAISON 4




FICHE D'ÉQUIPE
REBELLES

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD RIN	5	4+	4+	5+	4+	x2	12mc
Compétences : Pluie de coups							
JACK GAELIAN	7	4+	4+	4+	4+	x2	13mc
Compétences : Charge !							
JACK SORAK	5	4+	3+	4+	4+	x2	10mc
Compétences : Dexterité (Pieds)							
STRIKER RALARAT	6	5+	4+	3+	5+	x2	15mc
Compétences : Bond, Insaisissable							

VortexZone.com
SAISON 4




FICHE D'ÉQUIPE
HOBGOBELINS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD HULK	5	3+	5+	5+	4+	x1	20mc
Compétences : Puissant, Stable, Imposant							
JACK HOBGOBELIN	5	4+	4+	5+	4+	x4	9mc
Compétences : Puant							
STRIKER HOBGOBELIN	5	4+	4+	5+	5+	x2	11mc
Compétences : Puant							

VortexZone.com
SAISON 4

x3
x1

FICHE D'ÉQUIPE

MARTIENS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	6	4+	4+	5+	4+	x2	10mc
Compétences : Fragile							
JACK	6	4+	4+	5+	4+	x4	8mc
Compétences : Fragile, Illégal							
STRIKER	6	4+	4+	5+	5+	x2	10mc
Compétences : Fragile, Dextérité							

VortexZone.com SAISON 4

x-
x-

FICHE D'ÉQUIPE

KOVOSS KRYPTICS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	4+	4+	4+	4+	-	11mc
Compétences : Profil et Compétences à déterminer par des mutations							
JACK	5	4+	4+	4+	4+	-	7mc
Compétences : Profil et Compétences à déterminer par des mutations							
STRIKER	5	4+	4+	4+	5+	-	11mc
Compétences : Profil et Compétences à déterminer par des mutations							

VortexZone.com SAISON 5

x0
x0

FICHE D'ÉQUIPE

CONDAMNÉS

+ 1 ASSISTANT OFFENSIF

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	3+	4+	5+	4+	x2	16mc
Compétences : Collier Électrique, Menaçant							
JACK	5	4+	4+	4+	4+	x3	9mc
Compétences : Collier Électrique							
STRIKER	5	4+	4+	4+	5+	x3	11mc
Compétences : Collier Électrique							

VortexZone.com SAISON 5

x0
x0

FICHE D'ÉQUIPE

KALYSHI

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
JACK	6	5+	3+	4+	4+	x4	11mc
Compétences : Vicieux, Raffût							
STRIKER	6	5+	3+	4+	5+	x4	14mc
Compétences : Bond							

VortexZone.com SAISON 5

x0
x1

FICHE D'ÉQUIPE

KORIS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	4	4+	4+	4+	4+	x2	12mc
Compétences : Voltigeur, Collant !							
JACK	4	4+	4+	4+	4+	x5	11mc
Compétences : Voltigeur, Portail							
STRIKER	4	4+	4+	4+	5+	x1	11mc
Compétences : Voltigeur							

VortexZone.com SAISON 6

x1
x0

FICHE D'ÉQUIPE

CRYSTALLANS

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	4	3+	5+	4+	4+	x5	12mc
Compétences : Harmoniques							
JACK	4	3+	5+	4+	4+	x3	10mc
Compétences : Harmoniques							

VortexZone.com SAISON 6

x0
x2

FICHE D'ÉQUIPE

TSUDOCHAN

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
JACK	5	5+	4+	4+	4+	x8	10mc
Compétences : Poussée							

VortexZone.com SAISON 6

x1
x1

FICHE D'ÉQUIPE

ADA-LORANA

	Mouv.	Force	Rapidité	Habileté	Armure	Base	Coût
GUARD	5	4+	3+	4+	4+	x1	15mc
Compétences : Phase							
JACK	5	4+	3+	4+	4+	x2	12mc
Compétences : Phase							
STRIKER	5	4+	3+	4+	5+	x3	15mc
Compétences : Phase							

VortexZone.com SAISON 6