

# CO3AYE(S)

## KIT DE DECOUVERTE

Avertissement :

Ceci est une oeuvre de science-fiction. Les personnages et les situations décrits dans ce livre sont purement imaginaires : toute ressemblance avec des personnages ou des événements existants ou ayant existé ne serait que pure coïncidence.



001





«Voilà le kit de découverte de l'univers de Cobaye[s] 1.5 ! Adapté à la nouvelle version pour une immersion rapide garantie ! Il contient tout ce qu'il vous faut pour appréhender ce JDR. Nous vous avons simplifié les règles ainsi que les fiches des personnages. Vous y trouverez une aventure d'approximativement trois heures, avec quatre personnages et leur histoire vous permettant de vous en imprégner. Bonne partie et bienvenue sur la table d'opération !»

Les premiers Cobaye[s], Envy et Tomzarr.



## SOMMAIRE

<u>LE JDR EN QUELQUES MOTS</u>	002
<u>L'UNIVERS</u>	002
<u>REGLES SIMPLIFIÉES</u>	003
<u>SCENARIO</u>	003
<u>ANNEXES</u>	012
<u>PERSONNAGES PRÉTIRES</u>	016

*Journal d'Envy 14/02 14h02 :*

*" Suivre les règles ?  
Vous voyez, ça n'a mené ?  
Un conseil quoiqu'il arrive*

*trichez !"*

## LE JDR EN QUELQUES MOTS :

Un jeu de rôle est un jeu de société, sans plateau et sans carte. Chaque joueur entre dans la peau d'un personnage qu'il va incarner dans différentes aventures. Pour cela, il dispose d'une fiche qui reprend toutes les caractéristiques de son personnage.

Les personnages évoluent dans un univers imaginaire énoncé par le maître du jeu (MJ). Celui-ci a le rôle du conteur. Il met en scène le jeu de rôle : il en plante le décor, explique le contexte, décrit les situations... etc. Le maître du jeu propose aux joueurs un scénario qu'il a préparé à l'avance.

Dans le déroulement du jeu de rôle, chaque action entreprise par un personnage donne lieu à un lancer de dés de la part du joueur. Si le jet de dés est réussi, le personnage joueur (PJ) réussit son action ; si le lancer de dés est un échec, le PJ rate son action. Ceci dit, ce n'est pas un simple jeu de hasard, c'est avant tout un jeu d'interprétation et d'imagination. En effet, un lancer de dés raté n'est pas un échec définitif, tout comme une action brillamment réussie peut avoir des conséquences désastreuses.

## L'UNIVERS :

Cobaye[s] est un jeu de survival horror avec une légère touche de cyber punk, le tout se déroulant dans une réalité alternative à la nôtre : une planète Terre où les tests sur les êtres humains se sont émancipés des problématiques éthiques et où les laboratoires imposent leur hégémonie dans tous les domaines. Les puissants peuvent vivre à l'abri des maladies et de la vieillesse, pendant que les autres tentent de survivre en vendant leur corps pour tester des produits high-tech sans conscience des effets secondaires.

Les Laboratoires se sont immiscés dans le jeu mondial de la géopolitique. Ils dirigent aussi en secret les grands quotidiens afin d'avoir l'image qu'ils désirent auprès du grand public. Le monde étant dépendant d'eux, ils profitent régulièrement de leurs privilèges pour passer outre les législations en vigueur dans les pays.

Vos joueurs interpréteront des humains qui se modifieront avec le temps, par choix ou par obligation. Mais quel camp choisiront-ils ? Profiteront-ils des bienfaits de cette évolution ? Ou tenteront-ils de détruire ce système qu'ils exècrent ?



## REGLES SIMPLIFIEES :

### DIFFICULTE :

Lors d'un lancer de dés, il n'y a que deux alternatives possibles, la réussite ou l'échec de l'action entreprise. Comment déterminer l'issue d'une action? Rien de plus simple, dans Cobaye[s], l'essentiel des lancers de dés se fait avec un dé à cent faces (1D100). Lancer 1D100 donne un résultat compris entre 00 et 99. Pour que l'action réussisse, le résultat du lancer doit être inférieur à la caractéristique. Par exemple :

Baptiste qui interprète Pic, tente de faire un test de performance où il a une valeur de 50, il lance les dés et obtient 36 le test est donc une réussite.

Selon le type d'action, le MJ détermine son niveau de difficulté, qui correspond ensuite au nombre de D100 que le joueur devra lancer. 1D100 pour une action de difficulté 1, 2D100 pour une action de difficulté 2... etc. Les résultats de chaque lancer sont additionnés et le total doit être inférieur à la compétence de votre personnage pour que l'action réussisse.

**Exemple :** Avant que Pic lance son test de Performance X Endurance, le MJ lui indique difficulté de trois. Pic obtient 10, 22 et 03, soit un total de 35 :

**le test est une réussite.**

### TEST COMPETENCE :

Dès lors qu'une action est inhabituelle, le MJ est en droit de demander un test de compétence, en énonçant la compétence choisie ainsi que la difficulté du test. Pour connaître la valeur sur laquelle faire votre test de compétence, il faut prendre la valeur de la caractéristique associée et lui appliquer le multiplicateur de votre compétence.

**Exemple :** Pic tente d'escalader un immeuble, le MJ lui demande donc un test d'Endurance. La caractéristique concernée est la performance qui est de 50 pour Pic. La compétence d'Endurance de Pic possède un multiplicateur de 3 et le MJ annonce une difficulté de 3. Lors de son test Pic devra lancer 3 fois un dé 100 (1D100) et additionner les trois résultats. Le total devra être « inférieur à 150 (Performance de 50 X Endurance 3) pour que Pic réussisse son ascension

**Nota :** Additionner des scores de D100, peut être fastidieux et bloquant pour les joueurs, de plus cela peut casser l'action et le role play lors d'une séance. Afin de fluidifier le jeu et éviter trop de calculs il est possible d'utiliser un système D10. Simplement en divisant les caractéristiques par dix et en les tronquant.

**Exemple :** Envy a 272 en Performance X Explosivité on ne retient que 27. Lors d'un test de Difficulté 4 il lance 4D10. Il obtient 1 5 4 et 8 soit un total de 18. Le résultat est inférieur au 27 des compétences utilisées, le test est réussi. Si le résultat avait été supérieur, il aurait été raté.

### DEGATS ET MORT :

Afin de faciliter votre compréhension des règles, le calcul des dégâts vous sera fourni de manière fixe dans ce scénario. Ces dégâts pourraient vous paraître élevés, mais Cobaye[s] est un jeu de survival horror : il faut que vos joueurs prennent conscience que le danger de mort y est récurrent. Un personnage de base peut accumuler

**1 000 points de dégâts**  
avant de succomber à ses blessures.

### SCENARIO :

Le scénario proposé dans le kit de découverte est le début d'une campagne. Il a une fin en soi : l'évasion et la survie des joueurs d'un laboratoire clandestin. Cependant, si ceux-ci veulent poursuivre l'enquête, il vous faudra improviser ou nous rejoindre sur les réseaux.

Nous allons tout d'abord vous présenter Paris, le lieu du départ de cette aventure.

Vous retrouverez les personnages que vous ou vos joueurs pourront interpréter en annexe. Chaque personnage est décrit au travers d'une fiche de caractéristiques. Une image du personnage ainsi que leur court background permettront aux joueurs de s'imprégner du personnage choisi.



003





## PARIS :

La capitale mondiale du tourisme n'a, en apparence, que peu changé. Elle reste le fief historique des Lumières et, bien que les rues respirent l'argent, le luxe et la profusion, elles ont gardé leur charme d'antan. Un observateur averti s'apercevra vite que les voitures des particuliers sont absentes du décor urbain et pour cause... Une politique écologique sans précédent n'autorise plus que les véhicules accrédités à circuler dans les rues de la capitale. Cette accréditation est extrêmement onéreuse et ne permet pas à l'ensemble de la population de l'acquérir. Pour pallier cela, des bienfaiteurs, des mécènes ont développé des moyens de transport écologiques. Force est de constater que Paris est devenue une ville très agréable pour les visiteurs du monde entier. Les quelques parcs franciliens existants sont devenus privés, possédés par des rentiers qui souhaitent améliorer leur image publique. Après tout, en société, cela fait bon effet d'être propriétaire d'un parc entier à Paris dédié à la biodiversité ! Si vous êtes un lève-tôt, vous aurez peut être la chance d'apercevoir le ballet somptueux des robots nettoyeurs traquant les débris, les déchets et réparant les dégradations urbaines.

Le quartier ayant le plus évolué ces dernières années est celui de la Défense. Celui-ci est devenu une vitrine mondiale, une plaque tournante, un centre névralgique de l'avancée technologique. L'ensemble des laboratoires mondiaux possèdent une antenne confortablement installée à la Défense. Chaque année s'y déroule une exposition universelle de la technologie de pointe. Durant une semaine, la Défense se transforme en un immense marché de la technologie où les visiteurs peuvent découvrir les dernières avancées et passer de gros contrats.

Ce visage écologique de Paris, ce temple de la technologie épurée et assainie n'est que la face angélique que la ville souhaite montrer au reste du monde. Derrière ces aspects de ville-modèle ayant réussi le pari de lier écologie, technologie et savoir-vivre se cache en réalité, une vérité beaucoup plus sombre et cruelle. Au détour des petites ruelles, cachées très discrètement se trouvent des portes donnant sur un monde obscur et malsain. Bienvenue dans la ville basse de Paris, celle des souterrains et des catacombes, celles des pauvres et des démunis ! Véritable cour des miracles moderne, la ville basse regroupe ceux qui ne peuvent se payer le luxe du monde d'en haut et ceux qui n'en veulent pas. Les loyers y sont

beaucoup moins chers, les transports sont gratuits mais en contrepartie, les conditions de vie sont dures... Imaginez, plus de 60% d'humidité, un air stagnant, puant et irrespirable, pas de lumière du jour...

Néanmoins les habitants parviennent à s'organiser pour évacuer les déchets directement dans la ville haute, les laissant aux bons soins des robots nettoyeurs. Les dédales, souterrains et autres tunnels forment de véritables quartiers possédant leur propre identité. Certains commerçants ne déplaceraient leur échoppe pour rien au monde car ils sont véritablement attachés à la vie de leur quartier !

Une grande majorité de la population vivant sous terre travaille en surface, exerçant de petits jobs ou des métiers "ingrats". Chaque jour, au lever et au coucher du soleil, vous pouvez assister à un flux ininterrompu de gens sortant et rentrant dans les sous-sol... mais personne n'y prête vraiment attention.

## SYNOPSIS :

Un symposium technologique a lieu à Paris, sur les Champs Elysée, regroupant les plus grands laboratoires. Lors de cet événement, les personnages vont se faire enlever pour être les cobayes involontaires d'une installation automatisée. En effet, celle-ci fonctionne en roue libre depuis maintenant quelques mois : son concepteur a un autre laboratoire où il tente de ramener sa famille à la vie.

Le concepteur en question semble être un marginal, mais est en réalité secrètement sponsorisé par un grand laboratoire qui espère récupérer le fruit de ses recherches. Son action n'en reste pas moins parfaitement illégale.

La campagne se déroulera en trois parties :

- l'enlèvement puis la libération des joueurs (le kit de découverte s'arrêtera là).
- l'enquête pour retrouver le responsable de leur enlèvement.
- les représailles.

## MISE EN SITUATION :

Il est 7 heures à Paris. Nous sommes en novembre et la météo est assez dure ces derniers temps sur la capitale française.

Il y a déjà la queue devant les différentes entrées des laboratoires.

A cette heure-là, quelques badauds sont dans les rues (à part les dizaines de personnes qui font la queue pour entrer dans les halls, bien évidemment). C'est surtout le ballet des robots



004



automatiques qui circulent sur l'asphalte et des véhicules sans chauffeur qui se déroule en une mécanique bien huilée devant nos yeux.

Un peu plus loin, place de l'Etoile, la circulation est bien rythmée mais réglée comme du papier à musique. L'Arc de Triomphe est couvert d'écrans, de publications et de journaux TV en direct, parlant d'épidémie dans le désert du Sahara, d'enlèvements multiples dans la capitale.

**Nota :** cela parle des enlèvements en rapport avec celui des joueurs, mais rien ne pourrait les aider dans ces images.

Pourquoi les joueurs sont présents sur place ?

Les joueurs sont tous présents sur les Champs Elysée ou place de l'Etoile, que ce soit pour des raisons personnelles ou professionnelles. Voici quelques idées pour vous aiguiller dans le placement du contexte de chaque personnage :

- Un cobaye idéal pourra avoir fait le déplacement pour trouver de nouveaux sponsors.
- Une égérie de laboratoire sera en déplacement professionnel et sera logé très près des Champs.
- Un dépendant chirurgical sera sûrement venu par ses propres moyens pour découvrir les nouveaux produits par lesquels il pourra soulager son addiction.
- Les réactionnaires et les engagés pourront être présents pour militer à l'entrée de la biennale.
- Un journaliste sera sûrement là pour couvrir l'événement.
- Un scientifique volontaire sera ici par curiosité professionnelle...

Il n'y a pas besoin de présenter les personnages entre eux dans ce scénario, le groupe va se créer par la force des choses.

A 7h05, un camion sans chauffeur déboule de l'avenue de Wagram à toute allure. Il ne rentre pas dans la grande symphonie de la circulation, et percute un véhicule à l'entrée de la place de l'Etoile. Ce camion appartient à Excellence, d'après le logo visible sur le camion. Il continuera sa course en zigzaguant entre les différents véhicules de livraison, et finira par s'effondrer dans l'Arc de Triomphe.

**Nota :** si les personnages ne réagissent pas, il vous faudra bien faire comprendre qu'un accident dans la capitale est un fait extrêmement rare.

**Les personnages ont-ils entendu ou vu cette scène ?**

Pour ça, il leur suffit de réussir un test de **Perception X Vigilance difficulté 1**.

Ceux qui l'auront raté continueront leur activité. Le choc dans l'Arc de Triomphe sera tellement violent que cela éventrera les portes arrières du camion, laissant tomber une dizaine de bombes de gaz de la taille d'un être humain (1,90 m sur un diamètre de 90 cm). L'une des bombes va se casser avec le choc, et fuir. Si l'un des joueurs s'approche, il devra réussir un test de **Résistance X Immunitaire de difficulté 3**.

**En cas d'échec**, le joueur subira **100 points de dégâts** à l'une de ses jambes. L'azote liquide lui aura rongé la chair.

7h06 Si les joueurs réussissent un test de **Perception X Vigilance de difficulté 3**, ils verront que l'ensemble des caméras présentes autour de la place de l'Etoile se détournent de l'endroit de l'accident, ce qui est absolument anormal.

7h07 Si les joueurs réussissent un test de **Perception X Vigilance de difficulté 3**, ils verront arriver, au niveau de l'accident, des dizaines de petits et gros drones, dont le logo semble avoir été gratté. Ces drones se mettront à tirer dans le tas, équipés de fusils à fléchettes anesthésiantes. Il est tout à fait possible que les joueurs tentent de s'échapper ou de se cacher, mais c'est impossible : **les tests d'Esquive deviendront de plus en plus compliqués. Les joueurs finiront par s'endormir.**

**Que se passe-t-il durant leur sommeil ?**

Les gros drones ramassent alors les bouteilles de gaz, et les petits ramassent les personnes endormies pour les transporter dans un laboratoire en banlieue. Les caméras n'ayant pas enregistré la scène, il est fort probable que personne ne les recherche.

7h10 L'ensemble des drones a disparu. Il ne reste que l'épave du camion. Les joueurs seront conduits dans un petit laboratoire souterrain, construit en béton. C'est un laboratoire de "fortune" qui tourne en automatique, mais les joueurs le découvriront par la suite.



005





## LE REVEIL

Voilà pourquoi se faire rencontrer les personnages n'a pas réellement d'importance : ils se réveillent tous au même endroit. Afin de savoir dans quel ordre se réveillent les joueurs, il faut savoir comment leurs corps assimilent l'anesthésiant. Pour cela, faites-leur faire un test de Résistance X Immunitaire. Celui qui réussira le test le plus élevé se réveillera en premier, et ainsi de suite.



**Difficulté 4** : le personnage se réveillera et verra les joueurs ayant réussi un test d'une difficulté supérieure en pleine activité afin de s'échapper.

**Difficulté 5** : le personnage se réveillera, juste après avoir été balancé dans sa "prison". Il pourra donc voir deux robots s'éloigner.

**Raté** : un joueur ayant raté son test restera inconscient très longtemps. Si les personnages s'échappent rapidement, il se réveillera au moment où ceux-ci décident de quitter la pièce.

Leur équipement leur a été enlevé, à moins que celui-ci ne soit greffé ou implanté.



006

## SALLE DE STOCKAGE [I] :

C'est une pièce rectangulaire, où les murs, le sol et le plafond sont en béton brut. La salle doit faire 5 mètres de haut, une dizaine de mètres de large... En revanche, la longueur est difficile à estimer tellement elle est importante. Ce n'est qu'une succession de cylindres en verre, où sont enfermés les personnages de façon individuelle. Les cylindres sont disposés sur des socles techniques qui doivent actionner l'unique porte de la prison. Les personnages ne sont pas à l'étroit mais ne sont pas non plus à l'aise à l'intérieur des tubes, qui mesurent 1,50 mètre de diamètre. La technologie est vieillissante, presque obsolète.

Plusieurs solutions s'offrent au PJ pour sortir :

- Par la force : si les PJ souhaitent détruire les parois, ils pourront. Celles-ci encaissent **400 points** de dégât. Il n'est pas obligatoire d'infliger ces dégâts en une seule fois mais chaque lancer infligera **50 points** de dégât au membre utilisé pour frapper.

- Il est possible de grimper le long des parois pour renverser son caisson. Cela se fera par un test de **Performance X Endurance de difficulté 3**. Le balancement sera régi par un test de **Performance X Explosivité de difficulté 2**. Cette méthode est radicalement efficace mais causera au personnage **150 points de dégât**, répartis comme il le souhaite.

- Une fois sorti, il est possible d'utiliser des débris pour éclater les caissons. Il est possible de trouver un tube : réussir un test d'**Agilité X Corps à corps de difficulté 1** afin de percer la paroi.

- Il y a un petit coffret de contrôle qui permet, avec quelques connaissances en informatique (**Mémoire X Connaissance de difficulté 3**), de hacker la porte de son propre caisson. Si le PJ réussit un **test d'une difficulté de 5**, il lui sera possible de prendre le contrôle de l'ensemble de caisson afin de libérer tout le monde.

Il appartient au MJ d'écouter les différentes idées des PJ afin de juger si celles-ci sont applicables (ou non) dans la situation. L'ensemble de la pièce abrite une trentaine de tubes, dont une quinzaine est occupée. Les personnages sont les seules personnes conscientes de la salle : les autres semblent inertes. Si les personnages cherchent à savoir si elles sont toujours en vie, la réponse est non !

Les corps sont comme flasques, ils ont une "agrafe" au niveau de la nuque et une au niveau du coccyx.

**Nota** : il est possible d'augmenter la difficulté du scénario en faisant en sorte qu'un ou deux des otages soit encore en vie, afin de jouer sur l'empathie des joueurs. S'évader avec deux blessés graves peut être extrêmement ardu.

La salle ne possède aucune caméra. Une seule porte est présente, sur l'un des murs de la largeur. Cette porte est actionnée par un simple écran tactile : il suffit de slider vers la droite ou la gauche pour l'ouvrir ou la fermer. C'est peut-être l'élément technologique le plus poussé de la pièce.

Si les joueurs cherchent à s'armer dans cette pièce, ils pourront trouver des morceaux de tuyaux, la pièce servant de débarras.

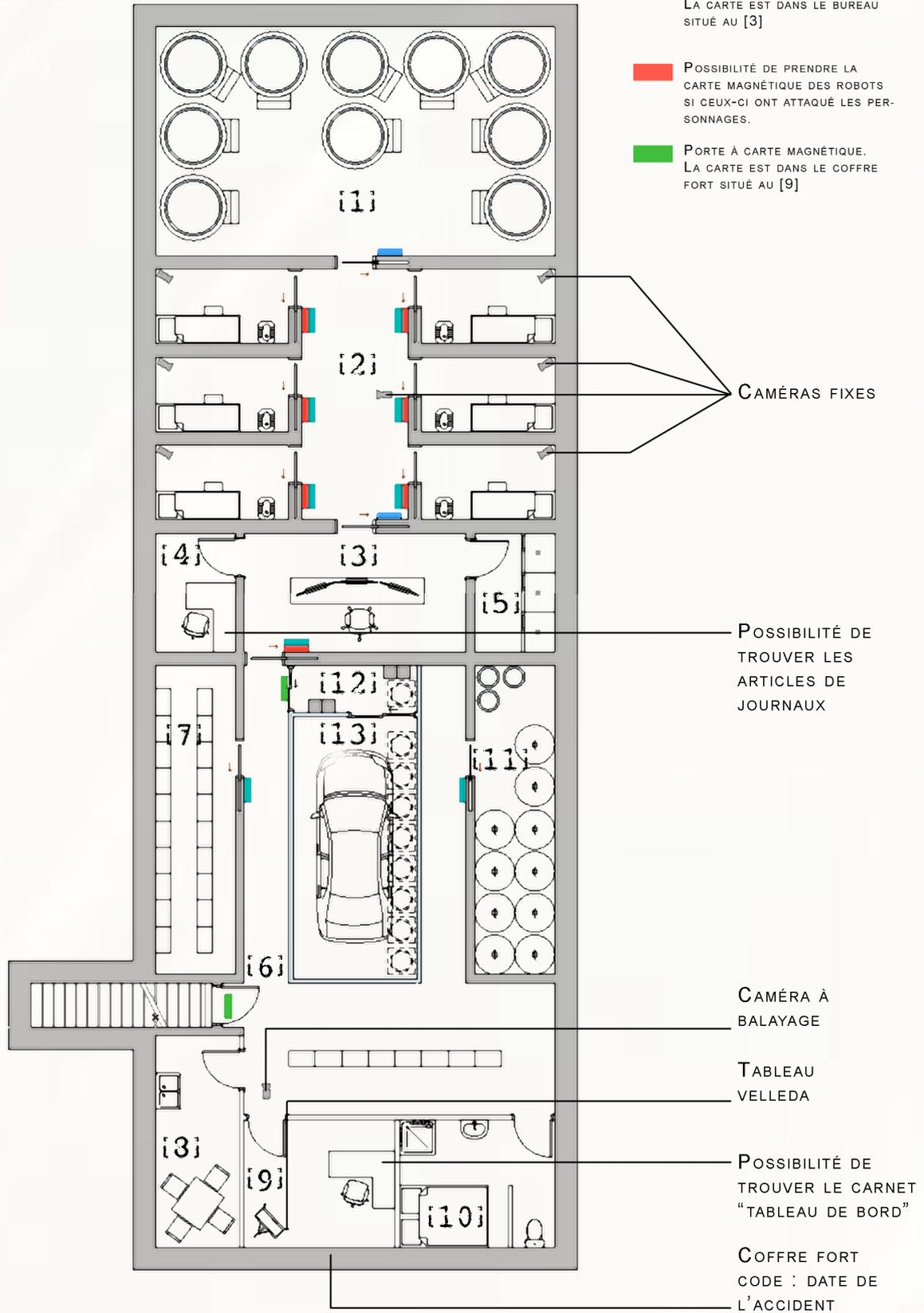


■ PORTE À ÉCRAN TACTILE.  
OUVRABLE PAR UN SIMPLE  
GLISSEMENT DE DOIGTS

■ PORTE À CARTE MAGNÉTIQUE.  
LA CARTE EST DANS LE BUREAU  
SITUÉ AU [3]

■ POSSIBILITÉ DE PRENDRE LA  
CARTE MAGNÉTIQUE DES ROBOTS  
SI CEUX-CI ONT ATTAQUÉ LES PER-  
SONNAGES.

■ PORTE À CARTE MAGNÉTIQUE.  
LA CARTE EST DANS LE COFFRE  
FORT SITUÉ AU [9]



007





## COULOIR 1 ET CELLULES DE PONCTION [2]

Cette porte s'ouvre sur un couloir de 6 mètres de long et de 2,5 mètres de large. Celui-ci est en béton. Le plafond est cette fois plus bas, en placo, d'une hauteur de 3 mètres environ.

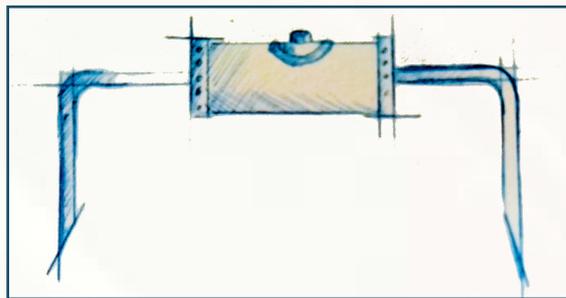
**Nota :** Il est impossible pour les joueurs de passer par les plafonds : les murs montent jusqu'au plafond en béton. Il est donc impossible de passer d'une pièce à l'autre par ce biais. L'ensemble des réseaux ne dégage pas assez de surface pour qu'une personne puisse passer

Il y a trois portes de part et d'autre du couloir, ainsi qu'une dernière au fond. Il y a cette fois une caméra sur l'un des murs. Elle est en balayage, mais si les joueurs ne la repèrent pas (test Perception X Vigilance difficulté 1) et passent devant son champ de vision, l'activation d'un robot se déclenchera (zone de stockage 2). Ce robot a pour mission l'élimination des intrus : les joueurs auront 5 minutes avant que le robot n'apparaisse par la porte du fond. Les portes de part et d'autre ont une meurtrière horizontale munie d'un volet, permettant de regarder à l'intérieur le contenu de chaque cellule. Il n'est en revanche pas possible de les ouvrir: cela demande une carte magnétique. Si un joueur veut tenter de pirater le système de la carte magnétique, demandez-lui un test de **Mémoire X Connaissance difficulté 5**. Sa réussite ouvrira une porte.

Les six cellules sont toutes identiques. Elles mesurent à peu près 1,50 mètres de large sur 3 de long. Elles sont en béton et ont le même plafond que le couloir, suivant les mêmes règles. Vous trouverez dans chacune : un lit médicalisé, des toilettes et un lavabo. Dans chaque lit repose corps équipé de deux agrafes. Sur chaque agrafe est branché un tube qui file vers le plafond, tube semblant aspirer un liquide bleuté.

Les six détenus sont inconscients, peut-être morts : les joueurs ne pourront rien apprendre d'eux.

**Attention :** il y a une caméra dans l'angle supérieur gauche regardant le lit médicalisé. Si encore une fois les joueurs ne font pas attention, ils activeront de nouveau un robot. Il y a en tout une dizaine, prêts à être activés. La porte du fond s'ouvre grâce un écran tactile.



Agrafe de ponction

## SALLE DE CONTROLE 1 [3]

C'est une salle rectangulaire de 5 mètres par 3. Encore une fois, les murs sont en bétons. Il y a trois portes dans cette pièce : une de chaque côté et une sur le mur du fond. Les deux du côté sont des portes tout à fait classique. Il suffit d'abaisser la poignée pour les ouvrir.

Celle du fond demande une carte magnétique. Si un personnage veut tenter de la pirater, rappelez-lui qu'il n'a pas de matériel, qu'il pourrait endommager le système et s'enfermer lui et ses camarades. S'il veut tout de même tenter le coup, il faudra faire un test de **Mémoire X Connaissance difficulté 5**. En cas de réussite, la porte s'ouvrira mais restera en position ouverte sans un nouveau test de la même difficulté. Trône au milieu de la pièce un bureau avec trois écrans. Sous le bureau, une unité centrale et un caisson à tiroir.

Si les joueurs fouillent dans le caisson, ils trouveront une carte magnétique ainsi que du papier. La carte magnétique ouvre la porte du fond ainsi que les portes des cellules. Sur les écrans apparaissent les images de ce que les joueurs supposent être les caméras qu'ils ont pu observer avant.

Il n'y a aucun câble internet, c'est un circuit fermé. Si les joueurs décident d'arrêter là l'enregistrement (test **Mémoire X Connaissance difficulté 2**), un décompte apparaît sur l'écran, avec en sous-titre "résolution des problèmes". Un robot se déplacera durant le timer. Si les joueurs se cachent, celui-ci poursuivra son chemin sans les repérer et remettra en route le système de surveillance. Il y a des milliers d'enregistrements dans le pc, et il n'est pas très difficile de les trouver si les joueurs pensent à chercher à l'intérieur...

Elles n'ont pas de titre. Juste des numéros : #0002, #0245, #1257... On y voit des robots placer les agrafes sur des dizaines de personnes, des cobayes se débattre et hurler de douleur dans les cellules. Si les personnages sont un peu sensibles, vous pouvez leur demander un test de **Résistance X Physique difficulté 2** : en cas d'échec, le personnage vomit.



008



## BUREAU 1 [4]

La porte de droite donne sur un petit bureau de 2 mètres sur 3. Ce bureau n'a pas été utilisé depuis longtemps : il y a une épaisse couche de poussière sur le sol et sur l'ensemble des meubles. Il est possible de trouver **des articles de journaux**. Ils parlent tous d'un accident de voiture ayant eu lieu le 22 septembre. Durant cet accident, deux filles et une femme sont mortes. Le père a été gravement blessé. On ne sait pas s'il est toujours vivant. **Il n'y a rien d'autre d'intéressant.**

## SALLE DES FRIGOS [5]

La salle de gauche est de la même taille que le Bureau 1 et est remplie de frigos pharmaceutiques. Les frigos ne sont pas verrouillés, ils sont pleins de morceaux de corps humain : tête, yeux, mains... et surtout de dizaines de bocaux remplis d'un liquide bleuté. Il est très difficile d'analyser ce que c'est sans matériel. Si l'un de vos personnages décide de goûter le liquide bleu, il devra effectuer un test de **Résistance X Immunitaire difficulté 3**. En cas d'échec, le corps du personnage expulsera la substance et il vomira au bout d'une minute. En cas de réussite, celui-ci reconnaîtra un goût salé. Cela n'avancera néanmoins pas les joueurs sur l'identification de la substance.

## COULOIR 2 [6]

La porte s'ouvre grâce à la carte magnétique trouvée dans le bureau. Les joueurs peuvent apercevoir un long couloir d'une dizaine de mètres, assez étroit (1 mètre de large). Une seule personne peut passer de front. Technologiquement, cette partie semble bien plus récente.

**Attention :** il y a une caméra à balayage au fond du couloir, et encore une fois, si les joueurs ne sont pas assez discrets, un robot s'activera.

Une différence avec le reste du complexe est visible : le mur de gauche est en verre. Cependant, il semble y avoir du givre sur une grosse partie de la vitre. Aussitôt, on trouve une porte qui s'ouvre avec une carte magnétique (mais pas celle du bureau...). Sur le mur d'en face se trouve une porte s'ouvrant avec une autre carte magnétique, celle du bureau cette fois.

Il est possible de tenter un sprint pour aller ouvrir la porte et/ou tenter de se mettre en

dessous de la caméra. Dans un premier temps, pour l'aller-retour avec la carte magnétique pour ouvrir la porte de droite, il faut réussir un test de **Performance X Explosivité difficulté 2**. La porte s'ouvre sans difficulté (cf. Salle de stockage 1).

Dans un second temps, si les joueurs projettent un sprint pour aller sous la caméra sans se faire repérer, il leur faudra réussir un test de

**Performance X Explosivité difficulté 3.**

Une fois sous la caméra, le joueur pourra voir :

- Une pièce assez grande : cf. Rangement.
  - Un système de rangement où sont suspendus les robots restants. (C'est de cet endroit que les robots s'activent lorsque les joueurs passent devant les caméras).
  - Un système de rangement où sont suspendus les robots restants. (C'est de cet endroit que les robots s'activent lorsque les joueurs passent devant les caméras).
  - Deux portes à poignées, situées derrière lui.
  - Un renforcement sur sa gauche, indistinguishable depuis le bout du couloir.
- Il a la possibilité de :

- Débrancher la caméra, mais cela activerait un robot (**Dextérité X Doigté difficulté 2**). Hacker la caméra pour qu'elle tourne en boucle (**Mémoire X Connaissance difficulté 3**).

- Rentrer dans les deux portes proches de lui : cf. Cuisine et Bureau 2.

Il est bien sûr possible d'incapaciter l'ensemble des robots.

## SALLE DE STOCKAGE 1 [7]

Si les joueurs entrent dans cette salle, ils en ressortiront rapidement. En effet, c'est une salle de rangement de drones. Ils pourront reconnaître les drones qui les ont attaqués plus tôt dans l'aventure. Il n'y a aucune chance que les drones ne s'activent. Ils sont automatisés depuis une base lointaine... mais les joueurs ne le savent pas. Il est possible de jouer sur leur stress. Cette salle n'a pas d'intérêt pour les joueurs, elle fait juste partie de l'installation. Encore une fois, les murs sont en béton. Il n'y a par contre pas d'éclairage.

## CUISINE [8]

C'est une petite cuisine avec une petite table en bois. Il y a ici aussi une épaisse couche



009





de poussière. Les meubles sont d'une autre époque.

Elle ne donne pas sur l'extérieur, nous sommes toujours en sous-sol. Les joueurs peuvent trouver des couteaux pour se battre, ou tout autre ustensile de cuisine.

## BUREAU 2 [9]

Le bureau a servi plus récemment mais il y a tout de même une belle couche de poussière dans l'ensemble de la pièce. Bien que la pièce soit en béton, des efforts ont été faits pour le confort. Les murs sont peints en blanc, il y a de la moquette au sol et quelques tableaux aux murs. Un des tableaux dissimule un coffre-fort à combinaison à huit chiffres. La combinaison est la date de l'accident. A l'intérieur du coffre, on trouve une carte magnétique permettant d'ouvrir la porte de l'escalier et de la chambre froide. Il y a également un bureau, avec un caisson à tiroir et un tableau blanc. Le tableau blanc est recouvert de calculs et de formules extrêmement compliquées. Un test de **Mémoire X Connaissance difficulté 5** permet, s'il est réussi, de comprendre qu'il s'agit de calculs sur la cryogénéisation et la régénération cellulaire. Les formules semblent incomplètes.

En fouillant dans les tiroirs, il est possible de trouver un carnet de notes servant de journal de bord (cf. annexes). Ce carnet donnera quelques pistes pour la suite des événements et leur permettra de comprendre la raison de leur présence dans le laboratoire.

## CHAMBRE [10]

La dernière porte donne sur une chambre et une salle d'eau. Une chambre dans un état lamentable : l'humidité a envahi la douche et les toilettes. L'odeur de renfermé prouve objective le temps durant lequel est restée fermée la pièce. Il y a un tas d'affaire sales dans un coin de la pièce. En y regardant de plus près, on y voit des étiquettes nominatives marquées au nom de Marck Touga.

## SALLE DE STOCKAGE 2 [11]

La porte s'ouvre grâce à la carte magnétique que les joueurs ont trouvée dans le premier bureau. C'est une pièce sans lumière, qui sert à stocker des dizaines de bonbonnes de gaz. Elles semblent toutes branchées à des tuyaux filant dans le plafond. En plus des bonbonnes, on trouve trois cuves remplies du liquide bleuté. Elles aussi sont branchées à des tuyaux qui

filent dans le plafond. Le liquide s'y déplace, comme aspiré. Les joueurs pourront faire le choix de détruire cette salle en la faisant exploser, pour tenter de se frayer un chemin grâce à l'onde de choc. Ce n'est cependant pas la solution, Ce n'est cependant pas la solution : le complexe étant profondément enfoui, ça ne ferait qu'ensevelir davantage les joueurs.

## SALLE DE PREPARATION [12.]

Cette salle est accessible avec la carte magnétique trouvée dans le coffre-fort. C'est une salle de préparation pour bloc opératoire. Il y a deux combinaisons antibactériennes isolées pour lutter contre le froid. Une porte donne dans une chambre froide.

**Attention** : si des personnes sans protection restent dans le sas lors de l'ouverture des portes, elles subiront de lourdes blessures dues au gaz frigorifique. Elles pourront tenter de se jeter par terre ou dans le couloir afin d'éviter les dégâts (**test Rapidité X Esquive difficulté 4**).

Le personnage prendra **100 point dégâts** à chaque membre s'il échoue. La peau et une partie des muscles est alors brûlée par le froid.

## CHAMBRE FROIDE [13]

Les portes s'ouvrent et laissent tomber des morceaux de givre. Dans la pièce se trouve une voiture accidentée couverte de glace. Six grosses bouches d'aération au plafond déversent en continu un gaz frigorifique. Trois tubes descendent du plafond : ils sont entourés d'une résistance afin que le liquide ne gèle pas instantanément et laissent s'écouler le liquide bleuté en goutte-à-goutte. Ceux-ci ont formé des stalagmites de glace. Il n'y a personne dans la voiture.

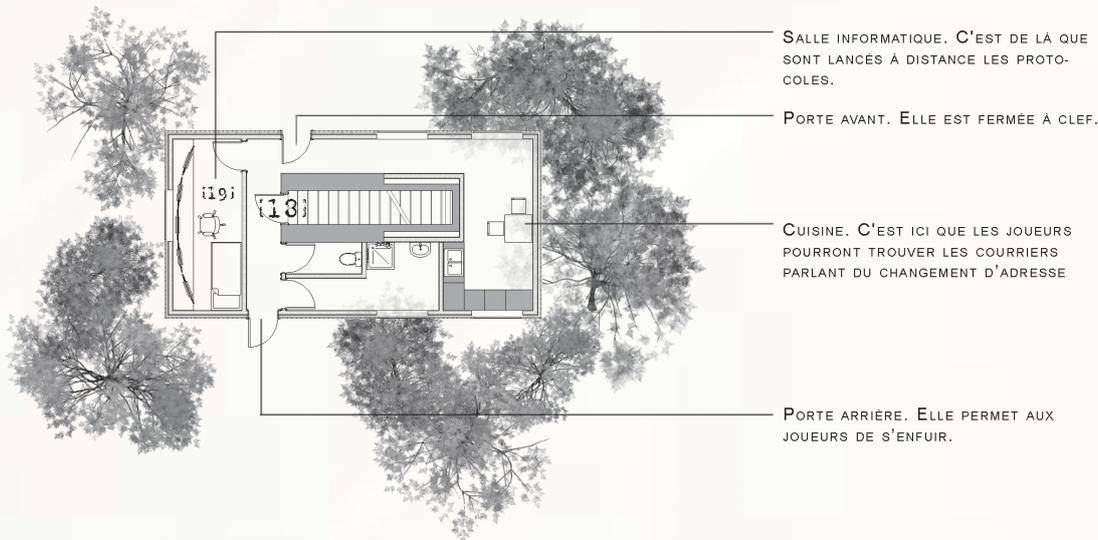
## MAISONNETTE [14]

La porte donne sur un escalier très long. Une fois la porte de l'escalier ouverte, les joueurs découvriront une maisonnette très simple. Sûrement de la construction bois. En en faisant le tour, ils s'apercevront qu'elle est inoccupée. Deux éléments importants se dégageront alors. Tout d'abord, *une salle informatique [19]*, qui semble diriger l'ensemble des opérations : le pc exécute des protocoles pour chaque tâche. Il est bien sûr possible de mettre fin à tout ça, avec un test de **Mémoire X Connaissance difficulté 2**.



OIO





Plan de la Maisonette [14]

En fouillant un peu dans le PC, il est possible de trouver des actions extérieures, en lançant tel ou tel protocole à distance.

Ensuite, dans la cuisine, une pile de lettre pourra attirer l'attention des joueurs. Beaucoup de publicité mais également le courrier d'un agent immobilier daté de 6 mois auparavant, informant que "le bien" a bien pu être acheté et qu'il sera disponible dans deux mois. Le courrier a été affranchi à Lille.

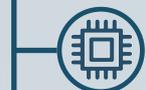
Les personnages finissent par s'échapper, ils sont en plein milieu du parc St Germain, au fin fond de la forêt.

**Attention :** Attention : ce Kit de Découverte de Cobaye[s] marque le début de votre aventure, mais pas sa fin. À partir d'ici, l'étendue de l'univers Cobaye[s] repose sur l'immensité de votre imagination. Pour continuer à explorer et à créer dans cet univers captivant rendez-vous dans votre boutique de jeux la plus proche ou sur Discord.

*Journal d'Envy 11/02 22h05 :*

*Cancers de notre société,  
pourtant l'ensemble des moutons  
leur voue un culte sans faille, à  
croire que je sois le seul à voir!*

Merci d'avoir exploré le Kit de Découverte de Cobaye[s]. Cette introduction, nous l'espérons, a su captiver votre intérêt et susciter votre curiosité pour notre univers riche et complexe. Pour une expérience encore plus immersive, nous vous invitons à découvrir le Livre de Base, ainsi que nos extensions qui enrichissent le jeu avec de nouvelles intrigues, technologies, et défis. Mais l'aventure ne s'arrête pas là. Rejoignez nous sur nos réseaux et sur le site internet <https://cobayes-jdr.fr/> pour imaginer ensemble la suite de cette épopée ou vous plonger dans de nouveaux scénarios. Ensemble, façonnons le destin des Cobaye[s]. À bientôt dans l'univers de Cobaye[s]!





## ANNEXES :

### ROBOT

Les robots de surveillance sont un modèle ancien. Ils ressemblent à de grosses armoires juchées sur une roue. Ils possèdent deux bras : un avec une carte magnétique, l'autre avec un mitrailleur automatique.

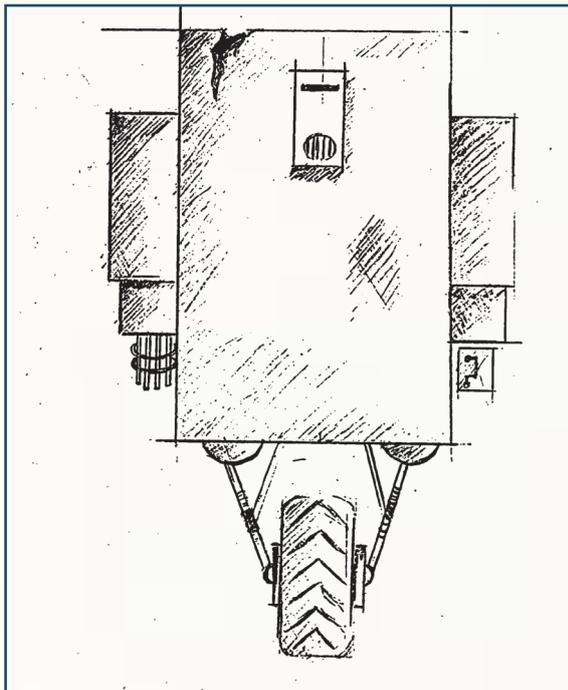
Ils mesurent un bon 2 mètres et font 80 centimètres de large.

En combattre un peut s'avérer être une tâche très ardue... En effet, à chaque balle reçue, le personnage subira 300 points de dégâts.

Possibilité pour les combattre :

- Ils sont très instables. Le meilleur moyen est de les faire tomber, il leur sera alors impossible de se relever.

- Si les joueurs réussissent un test d'Agilité X Corps à corps difficulté 3, ils auront la possibilité de perforer le thorax des robots et de les rendre inactifs. Pour cela, il faut qu'ils soient équipés d'une arme.

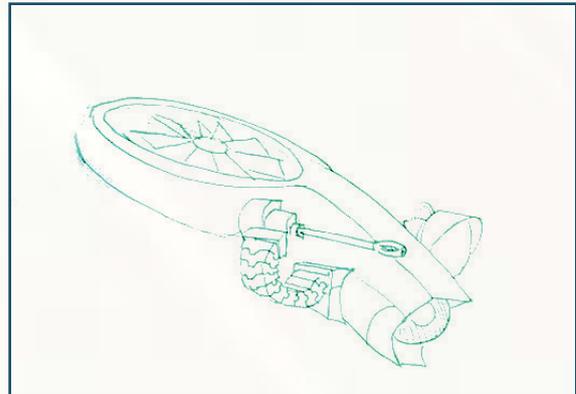


Robot

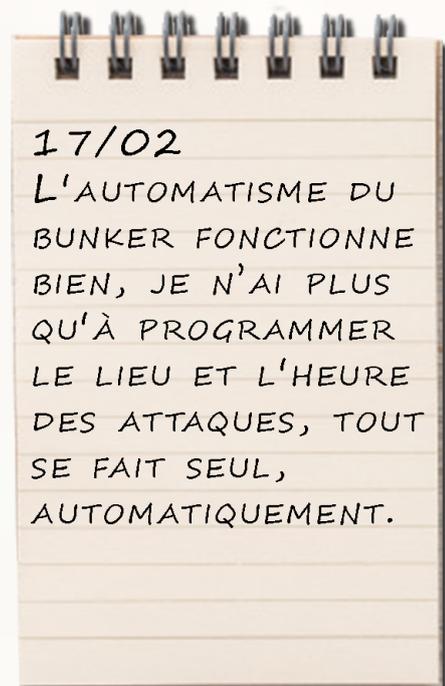
### DRONES

Les drones sont des modèles obsolètes qui ont été volés à des laboratoires. On remarque que leur logo est effacé. Bien qu'assurément moins puissants que leurs homologues de sécurité parcourant les Villes Hautes, ils restent tout de même une source de danger pour des person-

nages inattentifs. Ces drones ressemblent à des assiettes plates renversées auxquelles auraient été soudés une hélice et un fusil en-dessous.



Drones



17/02

L'AUTOMATISME DU  
BUNKER FONCTIONNE  
BIEN, JE N'AI PLUS  
QU'À PROGRAMMER  
LE LIEU ET L'HEURE  
DES ATTAQUES, TOUT  
SE FAIT SEUL,  
AUTOMATIQUEMENT.



05/12

J'AI PU DÉPLACER  
MES ENFANTS ET MA  
FEMME. TOUT LE  
MONDE EST EN  
SÉCURITÉ.

JE LAISSE TOURNER  
CE LABORATOIRE AU  
CAS OÙ JE DEVRAIS  
REVENIR.

20/01

NOUS AVONS  
TROUVÉ UNE  
SOLUTION POUR  
LIQUÉFIER  
L'INTÉRIEUR D'UN  
CORPS. CELA FAIT  
UN PARFAIT  
NUTRIMENT EN  
ATTENDANT LEUR  
RÉVEIL.

27/12

J'AI ENFIN  
RÉCUPÉRÉ LES  
CORPS DE MA  
FAMILLE.

LES GARDER  
CONGELÉS EST LA  
SEULE SOLUTION.

01/02

LE LIQUIDE  
FONCTIONNE À  
MERVEILLE, LES  
COBAYES DOIVENT  
ÊTRE DE TRÈS  
BONNE QUALITÉ.



OIB





014



02/01

J'AI RÉCUPÉRÉ LA VOITURE, CELA ME PERMET DE ME SOUVENIR.

JE VAIS CONSTRUIRE LE LABORATOIRE AUTOUR.

28/01

J'AI ENFIN TROUVÉ UNE SOLUTION POUR ME PROCURER LA NOURRITURE NÉCESSAIRE AU BON FONCTIONNEMENT DE L'INSTALLATION.

30/10

IL NOUS FAUT DÉMÉNAGER, CE LABORATOIRE NE SUFFIT PLUS POUR ASSURER LE RÉVEIL DE MA FAMILLE.

24/01

LES CALCULS N'AVANCENT PAS ...  
JE ME DÉTESTE

# Le Gazet

N° 38 - 22 Septembre

## ACCIDENT MORTEL DANS LA NUIT, 3 VICTIMES !



**ORB,**  
LES PROMOTIONS  
D'HIVER SONT EN  
AVANCE.



### ACCIDENT,

DANS LA NUIT DU JEUDI À VENDREDI, LA FAMILLE TOUGA RENTRAIT D'UN REPAS CHEZ DES AMIS QUAND MONSIEUR TOUGA AURAIT SEMBLERAIT-IL PERDU LE CONTRÔLE DE SON VÉHICULE SUR LA NATIONALE 541 PEU AVANT LA SORTIE 45. MADAME TOUGAN ET LEURS DEUX ENFANTS (LUCIE 6 ANS ET MARIE 8 ANS) N'ONT PAS SURVÉCU.

MONSIEUR TOUGA, QUANT À LUI, A ÉTÉ TRANSPORTÉ DANS UN ÉTAT CRITIQUE À L'HÔPITAL LE PLUS PROCHE. LES MÉDECINS RESTENT TRÈS INQUIETS, LE PRONOSTIC VITAL DU PATIENT ÉTANT ENCORE ENGAGÉ. LA POLICE, PRÉSENTE SUR LES LIEUX, DOIT ENCORE DÉTERMINER LA CAUSE EXACTE DE L'ACCIDENT.



015





# COBAYE(S)

## IDENTITE

Nom du Joueur :	Morphotype :	Personnalité / bonus :
Nom du Personnage :	Origines :	Genre :
Pseudonyme :	Taille :	Salaire :
Profession :	Poids :	Economie :
Lieu de résidence :	Age :	Affinité idéologique :

## Dons / Handicaps :

- |         |         |
|---------|---------|
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |
| ▶ ..... | ▶ ..... |



**Toucher au corps à corps** = Agilité X Corps à corps > Niveau difficulté MJ  
**Toucher avec un tir/lancer** = Dexterité X Tir > Niveau difficulté MJ

**Dégâts au corps à corps** = dégâts de l'arme + difficulté du test + Performance X Explosivité  
**Dégâts du tir** = dégâts de l'arme + difficulté du test

**Absorption des dégâts** = dégâts - Résistance X Physique

### Encombrement :

**Dissimulation :**  
Négligeable : Difficulté 1  
Petit : Difficulté 2  
Moyen : Difficulté 3  
Encombrant : Difficulté 4

**Effort :**  
Négligeable : augmente la Difficulté de 0  
Petit : augmente la Difficulté de 0  
Moyen : augmente la Difficulté de 1  
Encombrant : augmente la Difficulté de 2

## Equipement / Possessions :

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

## Transporté :

- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶
- ▶

## Historique :

# PHYSIQUE

**Performance** ○○○○○○○○

X.....Explosivité  X.....Endurance

**Résistance** ○○○○○○○○

X.....Physique  X.....Immunitaire

**Apparence** ○○○○○○○○

X.....Présence  X.....Représentation

# INTELLECTUELLE

**Perception** ○○○○○○○○

X.....Vigilance  X.....Orientation

**Réflexion** ○○○○○○○○

X.....Psychologie  X.....Diplomatie

**Mémoire** ○○○○○○○○

X.....Souvenir  X.....Connaissances

# PSYCHOMOTRICITE

**Rapidité** ○○○○○○○○

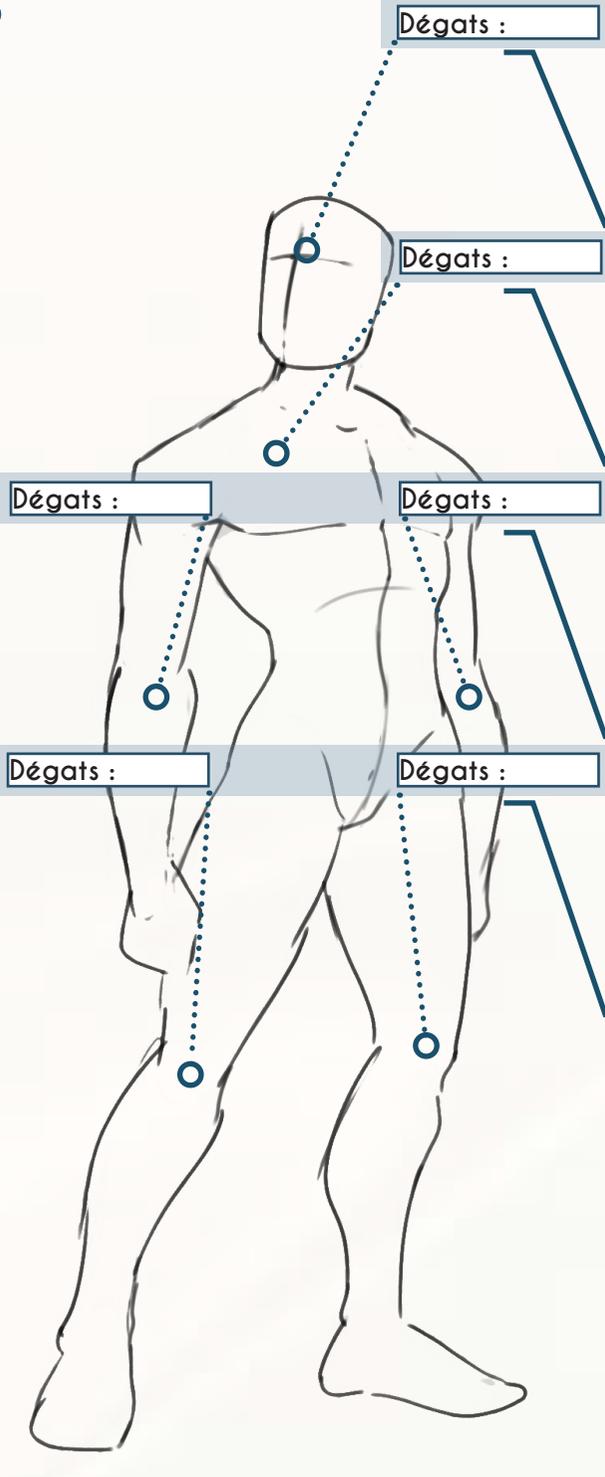
X.....Initiative  X.....Esquive

**Agilité** ○○○○○○○○

X.....Discrétion  X.....Corps à corps

**Dextérité** ○○○○○○○○

X.....Tir  X.....Doigté



**TÊTE / COU**

Dégats :

Modification(s) :

▶

▶

**TRONC**

Dégats :

Modification(s) :

▶

▶

Dégats :

Dégats :

**BRAS**

Modification(s) :

**DROITE**

▶

▶

**GAUCHE**

▶

▶

Dégats :

Dégats :

**JAMBES**

Modification(s) :

**DROITE**

▶

▶

**GAUCHE**

▶

▶

Dégats totaux :

**Armes de corps à corps :**

Nom	Dégats	Effet(s)
▶	▶	▶
▶	▶	▶
▶	▶	▶

**Armes de tir / lancer :**

Nom	Dégats	Munitions	Effet(s)
▶	▶	▶	▶
▶	▶	▶	▶
▶	▶	▶	▶

**Protections :**

Nom	Effet(s)
▶	▶
▶	▶
▶	▶

# COBAYE(S)



## IDENTITE

Nom du Joueur :	Morphotype :	Personnalité / bonus :
Nom du Personnage :	Origines :	Genre :
Pseudonyme :	Taille :	Salaire :
Profession :	Poids :	Economie :
Lieu de residence :	Age :	Affinité idéologique :

## Dons / Handicaps :

▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....



**Toucher au corps à corps** = Agilité X Corps à corps > Niveau difficulté MJ  
**Toucher avec un tir/lancer** = Dexterité X Tir > Niveau difficulté MJ

**Dégâts au corps à corps** = dégâts de l'arme + difficulté du test + Performance X Explosivité  
**Dégâts du tir** = dégâts de l'arme + difficulté du test

**Absorption des dégâts** = dégâts - Résistance X Physique

### Encombrement :

<b>Dissimulation :</b> Négligeable : Difficulté 1 Petit : Difficulté 2 Moyen : Difficulté 3 Encombrant : Difficulté 4	<b>Effort :</b> Négligeable : augmente la Difficulté de 0 Petit : augmente la Difficulté de 0 Moyen : augmente la Difficulté de 1 Encombrant : augmente la Difficulté de 2
---	--

## Equipement / Possessions :

- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼

## Transporté :

- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼

## Historique :

Empty space for historical notes.

# PHYSIQUE

**Performance** ○○○○○○○○  
 X.....Explosivité  X.....Endurance

**Résistance** ○○○○○○○○  
 X.....Physique  X.....Immunitaire

**Apparence** ○○○○○○○○  
 X.....Présence  X.....Représentation

# INTELLECTUELLE

**Perception** ○○○○○○○○  
 X.....Vigilance  X.....Orientation

**Réflexion** ○○○○○○○○  
 X.....Psychologie  X.....Diplomatie

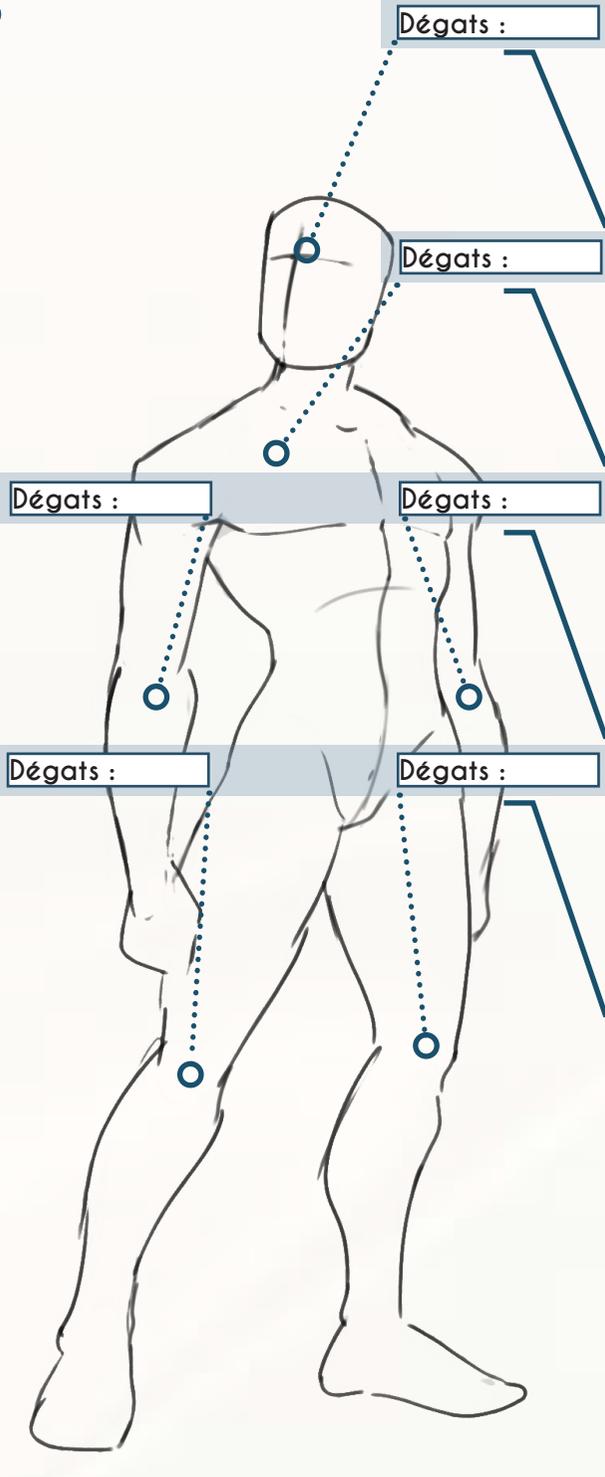
**Mémoire** ○○○○○○○○  
 X.....Souvenir  X.....Connaissances

# PSYCHOMOTRICITE

**Rapidité** ○○○○○○○○  
 X.....Initiative  X.....Esquive

**Agilité** ○○○○○○○○  
 X.....Discrétion  X.....Corps à corps

**Dextérité** ○○○○○○○○  
 X.....Tir  X.....Doigté



**TÊTE / COU**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**TRONC**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 ▶ .....  
 ▶ .....

Dégats :  Dégats :

**BRAS**  
 Modification(s) :  
**DROITE** GAUCHE  
 ▶ .....  
 ▶ .....

Dégats :  Dégats :

**JAMBES**  
 Modification(s) :  
**DROITE** GAUCHE  
 ▶ .....  
 ▶ .....

Dégats totaux :

**Armes de corps à corps :**

Nom	Dégats	Effet(s)
▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....

**Armes de tir / lancer :**

Nom	Dégats	Munitions	Effet(s)
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....

**Protections :**

Nom	Effet(s)
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....

# COBAYE(S)



## IDENTITE

Nom du Joueur :	Morphotype :	Personnalité / bonus :
Nom du Personnage :	Origines :	Genre :
Pseudonyme :	Taille :	Salaire :
Profession :	Poids :	Economie :
Lieu de residence :	Age :	Affinité idéologique :

## Dons / Handicaps :

▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....



**Toucher au corps à corps** = Agilité X Corps à corps > Niveau difficulté MJ  
**Toucher avec un tir/lancer** = Dexterité X Tir > Niveau difficulté MJ

**Dégâts au corps à corps** = dégâts de l'arme + difficulté du test + Performance X Explosivité  
**Dégâts du tir** = dégâts de l'arme + difficulté du test

**Absorption des dégâts** = dégâts - Résistance X Physique

### Encombrement :

**Dissimulation :**  
 Négligeable : Difficulté 1  
 Petit : Difficulté 2  
 Moyen : Difficulté 3  
 Encombrant : Difficulté 4

**Effort :**  
 Négligeable : augmente la Difficulté de 0  
 Petit : augmente la Difficulté de 0  
 Moyen : augmente la Difficulté de 1  
 Encombrant : augmente la Difficulté de 2

## Equipement / Possessions :



- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼

## Transporté :



- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼
- ▼

## Historique :



# PHYSIQUE

**Performance** ○○○○○○○○  
 X.....Explosivité  X.....Endurance

**Résistance** ○○○○○○○○  
 X.....Physique  X.....Immunitaire

**Apparence** ○○○○○○○○  
 X.....Présence  X.....Représentation

# INTELLECTUELLE

**Perception** ○○○○○○○○  
 X.....Vigilance  X.....Orientation

**Réflexion** ○○○○○○○○  
 X.....Psychologie  X.....Diplomatie

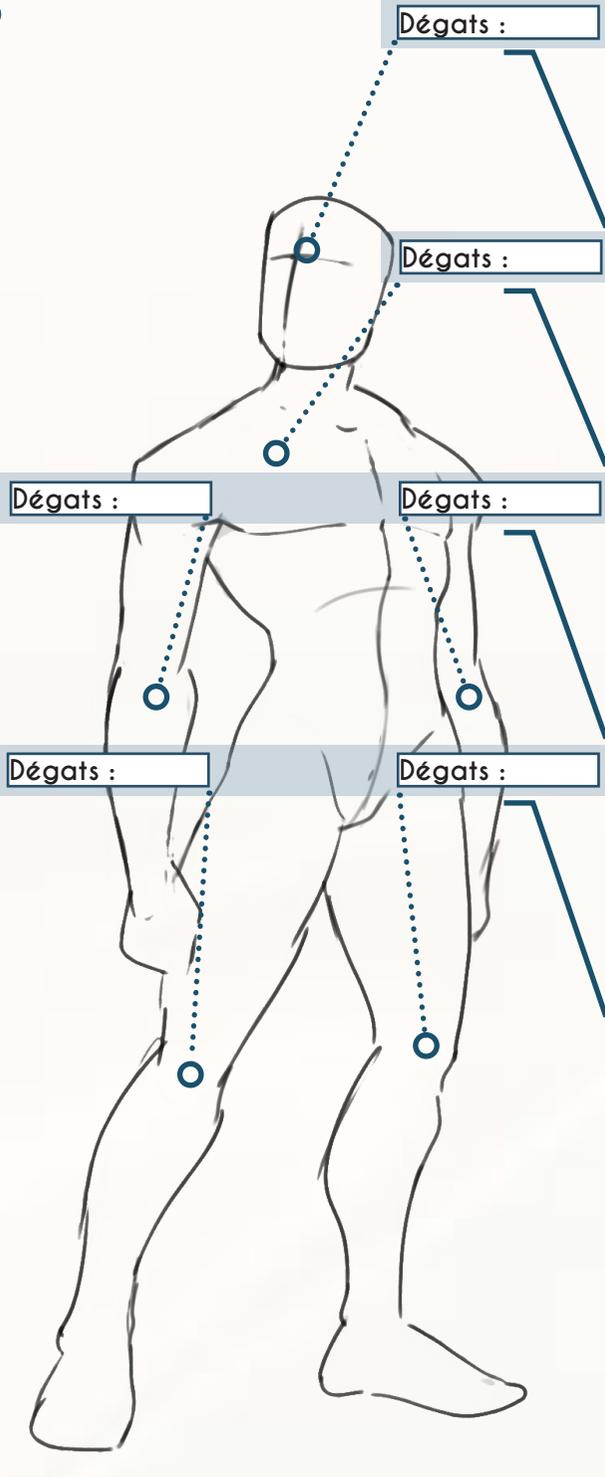
**Mémoire** ○○○○○○○○  
 X.....Souvenir  X.....Connaissances

# PSYCHOMOTRICITE

**Rapidité** ○○○○○○○○  
 X.....Initiative  X.....Esquive

**Agilité** ○○○○○○○○  
 X.....Discrétion  X.....Corps à corps

**Dextérité** ○○○○○○○○  
 X.....Tir  X.....Doigté



**TÊTE / COU**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**TRONC**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**BRAS**  
 Dégats :  Dégats :   
 Modification(s) :  
 DROITE GAUCHE  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**JAMBES**  
 Dégats :  Dégats :   
 Modification(s) :  
 DROITE GAUCHE  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**Armes de corps à corps :**

Nom	Dégats	Effet(s)
▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....

**Armes de tir / lancer :**

Nom	Dégats	Munitions	Effet(s)
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....

**Protections :**

Nom	Effet(s)
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....

Dégats totaux :



# PHYSIQUE

**Performance** ○○○○○○○○  
 X.....Explosivité  X.....Endurance

**Résistance** ○○○○○○○○  
 X.....Physique  X.....Immunitaire

**Apparence** ○○○○○○○○  
 X.....Présence  X.....Représentation

# INTELLECTUELLE

**Perception** ○○○○○○○○  
 X.....Vigilance  X.....Orientation

**Réflexion** ○○○○○○○○  
 X.....Psychologie  X.....Diplomatie

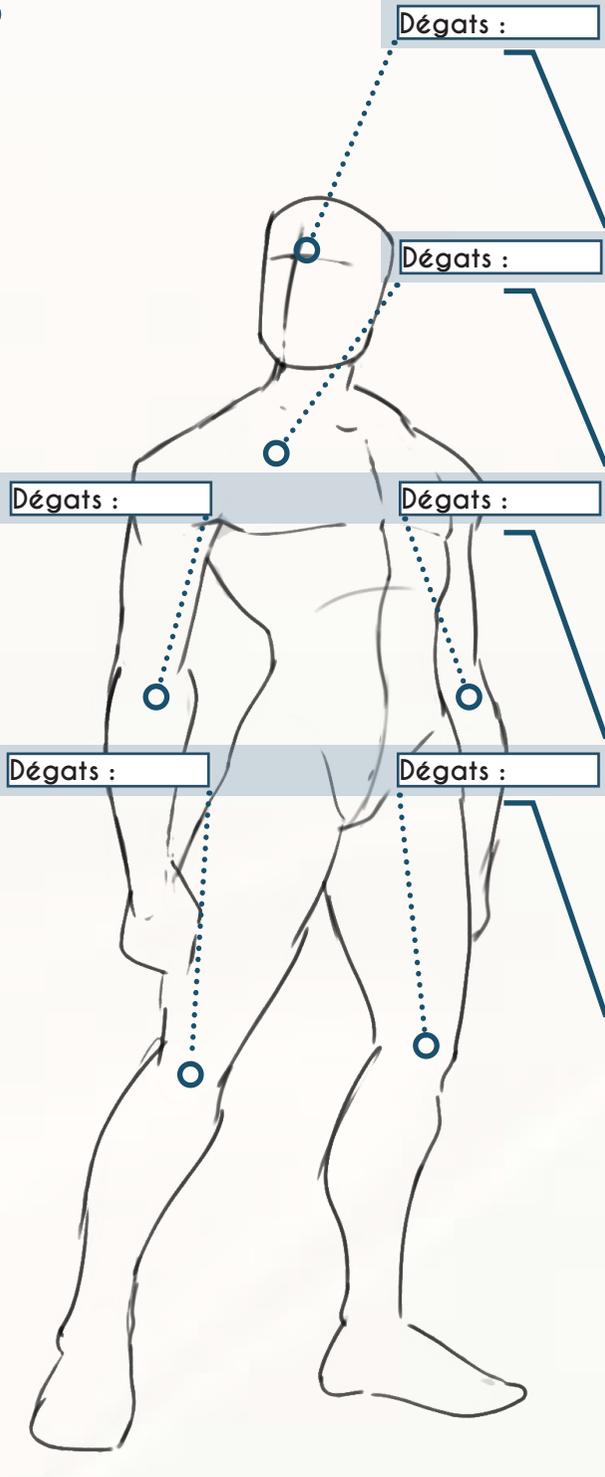
**Mémoire** ○○○○○○○○  
 X.....Souvenir  X.....Connaissances

# PSYCHOMOTRICITE

**Rapidité** ○○○○○○○○  
 X.....Initiative  X.....Esquive

**Agilité** ○○○○○○○○  
 X.....Discrétion  X.....Corps à corps

**Dextérité** ○○○○○○○○  
 X.....Tir  X.....Doigté



**TETE / COU**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**TRONC**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**BRAS DROIT**  
 Dégats :

**BRAS GAUCHE**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 DROIT  
 ▶ .....  
 ▶ .....  
 GAUCHE  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**JAMBES DROITE**  
 Dégats :

**JAMBES GAUCHE**  
 Dégats :   
 Modification(s) :  
 DROITE  
 ▶ .....  
 ▶ .....  
 GAUCHE  
 ▶ .....  
 ▶ .....

**Armes de corps à corps :**

Nom	Dégats	Effet(s)
▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....

**Armes de tir / lancer :**

Nom	Dégats	Munitions	Effet(s)
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....	▶ .....	▶ .....

**Protections :**

Nom	Effet(s)
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....
▶ .....	▶ .....

**Dégats totaux :**