

COBAYE(S)

IDENTITE

Nom du joueur :
Pseudonyme :
Profession :

PHYSIQUE

Morphotype :
Ethnie :
Taille/poids :

MENTAL

Personnalité :
.....

PHYSIQUE

Performance..... 0000000000 Dons

x..... Explosivité 0 0 0
x..... Endurance 0 0 0

Résistance..... 0000000000

x..... Physique 0 0 0
x..... Immunitaire 0 0 0

Apparence..... 0000000000

x..... Présence 0 0 0 Handicaps
x..... Imitation 0 0 0

INTELLECTUELLE

Perception..... 0000000000

x..... Vigilance 0 0 0
x..... Orientation 0 0 0

Réflexion..... 0000000000

x..... Psychologie 0 0 0
x..... Diplomatie 0 0 0

Mémoire..... 0000000000

x..... Souvenirs 0 0 0
x..... Connaissances 0 0 0

Armes / Inventaire

Richesse / possessions

PSYCHOMOTRICITE

Rapidité..... 0000000000

x..... Initiative 0 0 0
x..... Esquive 0 0 0

Agilité..... 0000000000

x..... Discretion 0 0 0
x..... Corps à corps 0 0 0

Dextérité..... 0000000000

x..... Tir 0 0 0
x..... Doigte 0 0 0

Blessures totales

Tronc
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Tête / Cou
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Bras droit
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Bras gauche
Biomodifications

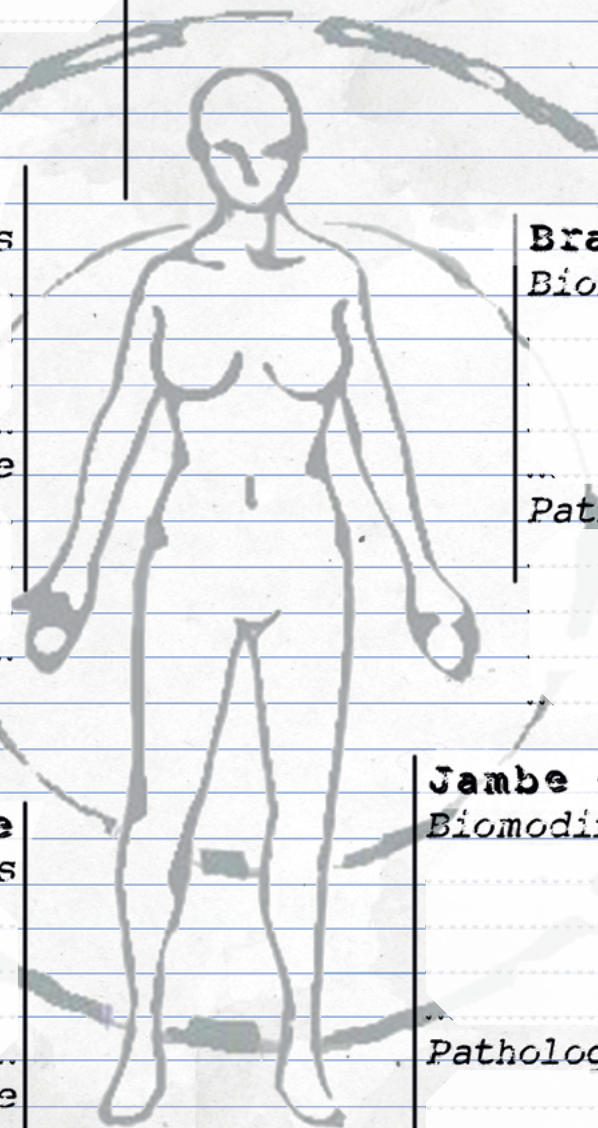
Pathologie & Blessure

Jambe droite
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Jambe gauche
Biomodifications

Pathologie & Blessure



Note Remarque Rappel

Initiative -

Dégâts à main nue = dégâts de l'arme + difficulté du test + performance* explosivité

Dégâts tir = dégâts de l'arme + difficulté du test

absorption des dégâts = dégâts - résistance*physique