

COBAYE(S)

IDENTITE

Nom du joueur :
Pseudonyme :
Profession :

PHYSIQUE

Morphotype :
Ethnie :
Taille/poids :

MENTAL

Personnalité :

PHYSIQUE

Performance..... ○○○○○○○○○○ Dons

x..... Explosivité ○ ○ ○
x..... Endurance ○ ○ ○

Résistance..... ○○○○○○○○○○

x..... Physique ○ ○ ○
x..... Immunitaire ○ ○ ○

Apparence..... ○○○○○○○○○○

x..... Présence ○ ○ ○ *Handicaps*
x..... Imitation ○ ○ ○

INTELLECTUELLE

Perception..... ○○○○○○○○○○

x..... Vigilance ○ ○ ○ *Armes / Inventaire*
x..... Orientation ○ ○ ○

Réflexion..... ○○○○○○○○○○

x..... Psychologie ○ ○ ○
x..... Diplomatie ○ ○ ○

Mémoire..... ○○○○○○○○○○

x..... Souvenirs ○ ○ ○
x..... Connaissances ○ ○ ○ *Richesse / possessions*

PSYCHOMOTRICITE

Rapidité..... ○○○○○○○○○○

x..... Initiative ○ ○ ○
x..... Esquive ○ ○ ○ *Blessures totales*

Agilité..... ○○○○○○○○○○

x..... Discretion ○ ○ ○
x..... Corps à corps ○ ○ ○

Dextérité..... ○○○○○○○○○○

x..... Tir ○ ○ ○
x..... Doigte ○ ○ ○

Tronc
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Tête / Cou
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Bras droit
Biomodifications

Pathologie & Blessure

Bras gauche
Biomodifications

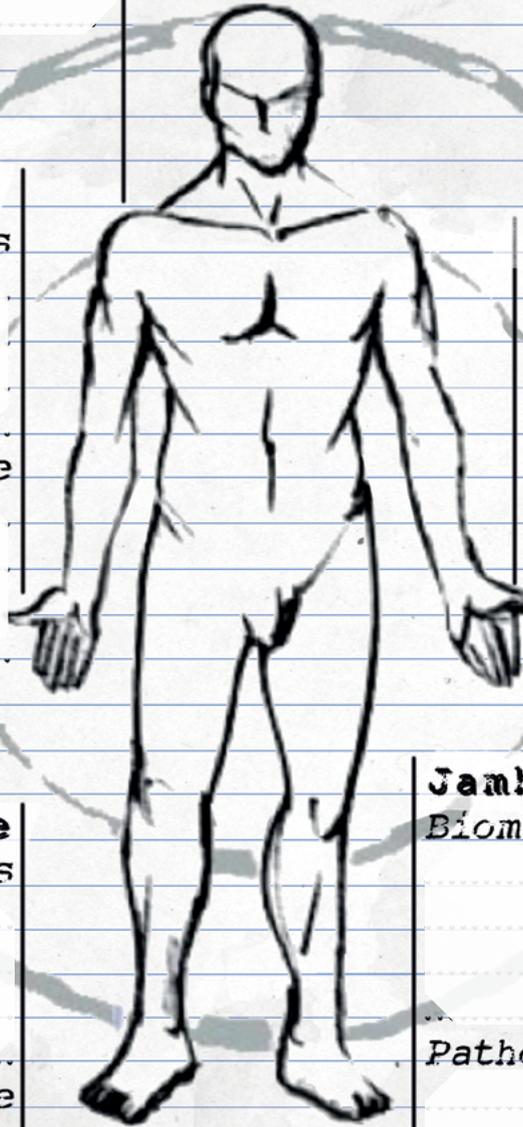
Pathologie & Blessure

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