Texte et illustrations : ArkhAn, Correction : Envy, Ekitair

Sommaire

Avertissement 1
Synopsis 1
Prologue 2
Le Cercle : un nouveau groupe social 2
Le laboratoire 4
Comment quitter sa cellule ? 6
Un laboratoire ou un labyrinthe ? 3
Fuir les lieux et s'en sortir vivant 24
Épilogue(s) 25
Annexes 26

Avertissement

Il est indispensable d'avoir lu le livre de règles de Cobaye[s] avant de faire jouer ce scénario.

Type de scénario : One Shot.
difficulté : moyenne.
temps de jeu : plus ou moins 5 heures.
nombre de joueurs : 1 à 3 joueurs. (en plus du MJ)

Synopsis

Les joueurs se réveillent dans un endroit qui est loin de leur être familier. Le lieu ressemble à une chambre d'hôpital,
ils sont allongés sur des lits et sous perfusion, affamés, faibles, une équipe d'infirmiers s'assure que leurs états sont stables. Comme frappés par une amnésie passagère, les joueurs ne savent pas ou plus comment ils sont arrivés là mais ils vont vite comprendre qu'ils sont ici pour être les sujets d'expérimentations peu éthiques.
Ils devront tout faire pour s'échapper de cet endroit dangereux.
En déambulant dans les couloirs de ce laboratoire secret, ils retrouveront la mémoire au gré de leurs rencontres et de leurs découvertes.

Nota Bene :

Ce qui est écrit entre guillemets peut être lu à haute voix par le MJ, entre parenthèses, figurent des informations qui ne seront dites que si les PJ posent les bonnes questions. Enfin, ce qui est indiqué en italique concerne avant tout le MJ, libre à lui de décider si les infos peuvent être divulguées.

Sur Terre,
depuis le début du XXIème siècle,
la menace terroriste est permanente.
Une nouvelle association de malfaiteurs (Le Cercle, société secrète) veut régler les problèmes de surpopulation et de pauvreté par génocide.
Des menaces ont vite circulé sur la toile sous forme de vidéos et la peur véhiculée par les réseaux sociaux est palpable dans toutes les villes.
En effet, les rues se vident depuis qu'une vidéo circulant sur la toile montre des passants tomber comme des mouches suite à l'exposition à un gaz neurotoxique. On peut même y voir des ambulanciers récupérer les corps.
La plupart des gens influencés par les medias ont fini par croire à la théorie terroriste mais il n'en est rien, ce n'est pas de la violence gratuite, en réalité les attaques ont été organisées dans le but de récupérer du matériel humain : des cobayes. Les PJ vont être victimes d'une de ses attaques et se retrouver enfermés dans un laboratoire secret.
Transitoirement amnésiques, ils ne se souviendront pas des événements qui les ont menés jusqu'ici et devront remettre en place les pièces du puzzle au gré de leurs déambulations dans les couloirs du laboratoire.

Le Cercle : un nouveau groupe social

Le Cercle fait partie de ces sociétés secrètes où l'on aime se rassembler pour discuter et décider du nouvel ordre mondial, de l'organisation démographique et culturelle de la planète. Les membres s'estimant suffisamment érudits et méritants pour le faire. En d'autres termes, ils se croient supérieurs sur le plan intellectuel. Leur théorie est que la Terre est comme un gâteau à partager et que, par conséquent, plus on y est nombreux plus les parts sont petites.
Leur but est de limiter les naissances à un ou deux enfants par couple et de n'autoriser la vie qu'aux foetus en bonne santé afin d'éviter les charges sociales.
Pour parvenir à leurs fins, ils peuvent, entre autres, passer par la bureaucratie, certains des membres du Cercle ayant directement des postes au sein de divers gouvernements. Le Cercle finance la recherche sur la contraception et l'avortement, ils sont à l'origine de stérilisants qui peuvent être injectés à l'insu des populations jugées trop faibles sur le plan économique ou génétique (familles en mauvaise santé).
Les membres de cette société secrète sont élitistes, eugénistes, spartiates.
Au sein du Cercle, on compte beaucoup de mercenaires et de tueurs à gages qui constituent les "exécutants" et n'hésitent pas à passer à l'acte. Actes allant du simple meurtre de "mâles reproducteurs" au génocide de populations entières.
Les membres qui établissent au préalable tous les plans d'actions et les budgets sont les "évolués". Le Cercle est donc divisé en deux classes, les évolués qui donnent des ordres de missions et les exécutants qui comme leur nom l'indique obéissent aux évolués et s'engagent dans des missions d'exécution voire d'extermination.

Date de création/Genèse :

John Bridges, canadien et Pierre Vaillant, francophone venu vivre au Canada lors du Brain Drain des années 90, n'étaient encore que deux simples étudiants en génétique quand ils se sont rendus compte qu'ils avaient une passion commune pour la sélection naturelle.
Ils avaient, tous deux, en tête, l'idée d'un nouvel ordre mondial où seuls les plus instruits et les plus résistants auraient leur place. Leur souhait, leur idéal était de réguler la démographie par le biais d'une forme de sélection naturelle.

Ils n'attendaient qu'une chose : l'obtention de leur diplôme en génétique pour pouvoir passer à l'acte et définir ensemble les critères des individus "supérieurs", des humains qui seraient comme les fruits de nouvelles générations, conséquences d'une nouvelle étape franchie dans l'évolution humaine. Et c'est en 1999 que "le Cercle" fut créé, société secrète constituée d'individus choisis parmi les plus doués de la planète, sélectionnés pour effacer de la carte tous les autres ou presque, en tout cas ceux qui n'étaient pas assez valeureux à leurs yeux.

Statut : Société secrète.

Localisation :

Ils organisent des conférences dans les grandes salles de réception des hôtels prestigieux de New York et Paris en général. Leurs membres utilisent des messageries instantanées ultra sécurisées et privées pour communiquer et organiser les réunions, ils n'ont ni QG, ni siège social. Leurs lieux de rdv changent tout le temps.

Intérêt :

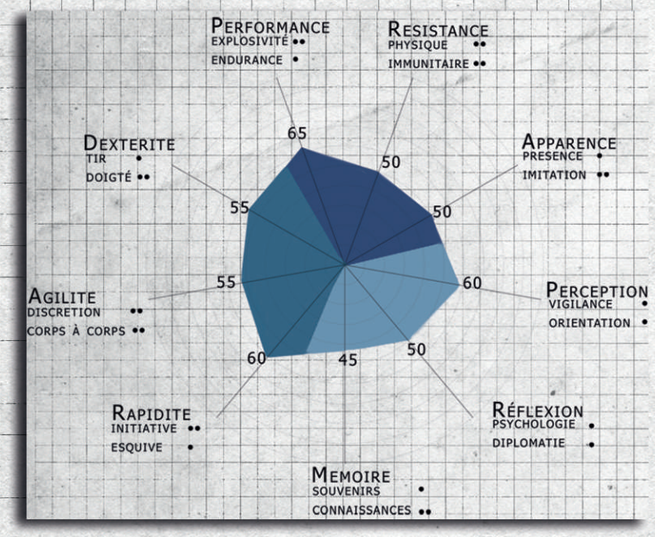
L'intérêt (pour un joueur présentant les conditions d'accès au Cercle)d'intégrer un tel groupe social est de ne jamais être pris pour cible dans le cadre de cette pseudo sélection naturelle.

Dirigeant(s)-Hiérarchie :

Les professeurs John Bridges et Pierre Vaillant ont créé ce groupe social et sont encore à sa tête.Ils se sont associés à Paul Jourdan, un courtier qui a réussi à négocier de gros prêts avec plusieurs banques pour constituer un capital au Cercle. Il a gagné la confiance de ses investisseurs en leur démontrant que ceux qui faisaient appel à la société secrète du Cercle payaient gros pour se débarrasser d'adversaires politiques ou de groupes associatifs gênants.
Le Cercle se divise en deux classes, les évolués qui donnent des ordres de missions et les exécutants qui comme leur nom l'indique obéissent aux évolués et s'engagent dans des missions d'exécution voire d'extermination.

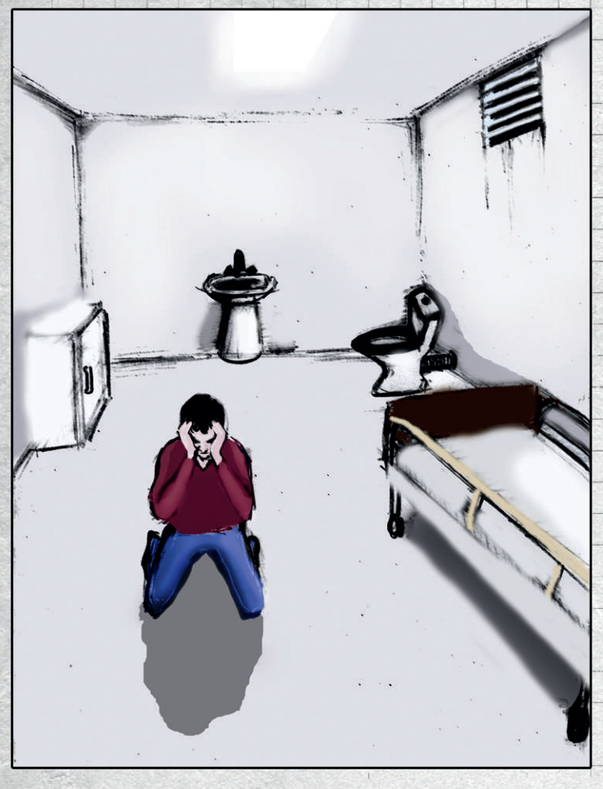
Conditions d'entrée :

Ils sont très fermés, peu accessibles, quasi introuvables.
Très élitistes, ils n'acceptent que les personnes intelligentes et en bonne santé parmi eux.
Un PJ qui voudrait intégrer le Cercle doit présenter une caractéristique de Réflexion au moins égale à 70 s'il veut être accepté en tant qu'"évolué" ou une caractéristique de Performance d'au moins 70 s'il veut être exécutant.



Caractéristiques moyennes des membres du cercle

Les PJ se retrouvent enfermés seuls dans une cellule de détention, ils ne savent pas encore qu'ils sont dans le sous-sol d'un laboratoire.
Transitoirement amnésiques ils ne savent pas non plus qu'ils ont été enlevés et sont là pour servir de cobayes. En effet, le but de leur détention en ces lieux secrets est de subir des opérations lourdes consistant en l'implantation de biomods (gratuitement pour l'occasion) puis le test de leur efficacité en milieu hostile. Les gardes infirmiers auront donc pour but de les emmener un par un au bloc opératoire puis, une fois la greffe acceptée, jusqu'à l'arène de combat. Cette arène de combat est un lieu duquel ils ne sont pas sûrs de sortir vivants, il vaudra donc mieux que les PJ trouvent une manière d'échapper aux gardes infirmiers le plus vite possible.



"Vous êtes probablement en train de rêver ou simplement de dormir et entre les quatre murs de votre esprit résonne un bruit de ventilation, monocorde, répétitif et routinier.
Cette routine est vite cassée par un bip qui vous réveille et en ouvrant les yeux vous êtes momentanément aveuglés par une lampe plafonnière. Vous réalisez que vous êtes allongés sur ce qui ressemble à un lit d'hôpital et en essayant de bouger vos membres, vous vous rendez compte que vous êtes sous perfusion. Vous êtes encore dans un état léthargique quand deux infirmiers entrent dans votre chambre. L'un d'eux, une armoire à glace, vous maintient les bras avec fermeté pendant que l'autre, une jeune femme plutôt mince, se charge de retirer le cathéter de votre avant-bras.
(test de vigilance de difficulté 2 = Vous remarquez la grande cicatrice le long de l'avant bras de l'infirmière).
L'infirmier libère vos membres et vous notez que ses mains sont collantes, comme recouvertes d'une colle odorante.
Les deux infirmiers ressortent, la porte claque lourdement derrière eux et vous vous retrouvez seuls, dans une pièce sans fenêtre.
Il y a seulement un lavabo et des toilettes en plus de votre literie, vous remarquez très vite qu'il y a également un petit frigo... Ça tombe bien, vous êtes affamés.
Vous ne savez pas depuis combien de temps vous êtes dans cet endroit, vous ne savez pas comment vous êtes arrivés en ces lieux."

"Que faites-vous ?"

Si l'un des PJ décide de fouiller le frigo, les compléments alimentaires (FeedMe) *lui redonneront un peu d'énergie et le sortiront un peu de l'état léthargique dans lequel il se trouve. Les PJ vont sûrement chercher une sortie, ils verront que l'issue est unique* (une porte blindée scellée par un électro-aimant).

"En regardant par le judas, vous distinguez d'autres cellules autour de vous.
Des barres à mine sont placées en travers des portes pour les bloquer, il y a également un lecteur de carte à côté de chaque porte, probablement pour désactiver les électro-aimants.
Les portes des cellules sont donc doublement scellées, par une barre transversale et par un système de fermeture électromagnétique.
La lumière est exclusivement d'origine artificielle et vous ne savez pas si c'est le jour ou la nuit."

(Les électro-aimants demandent un pass pour être désactivés. Les infirmiers ont un pass chacun.)

"Les deux infirmiers font une ronde à tour de rôle. L'un est une véritable armoire à glaces, il enlève toujours sa bague avant de passer par un détecteur de métal puis la récupère après l'avoir franchi (il a l'air d'avoir les mains collantes quand il l'enlève)."

"L'autre est une femme élancée qui fait toujours sonner le détecteur de métal en le traversant, elle a une grande cicatrice sur l'avant-bras droit.
Quelques mèches blondes dépassent de la casquette qui maintient sa chevelure."

Si les PJ tentent de poser des questions aux infirmiers, ils vont devoir se montrer convaincants pour obtenir des réponses, les deux membres du personnel ne diront pas grand chose, l'homme se montrera tout de même un peu plus bavard.

Voici quelques réponses possibles des infirmiers :

" Vous êtes gardés en observation car vous avez été victimes d'attentats à l'arme chimique et vous allez subir des examens, coopérez et tout se passera pour le mieux."

" Vous êtes passés par le service de réanimation et la sédation vous a rendu temporairement amnésiques."

En effet, les PJ sont pour le moment amnésiques mais leurs souvenirs reviendront par bribes et flash backs par la suite.

Suite des évènements :

"Au bout de quelques minutes, les deux infirmiers se dirigent vers la cellule du fond et en extraient un homme après l'avoir menotté. L'homme a le crâne tondu, il est en bleu de travail et son bras gauche a l'air artificiel, métallique peut-être.
Il est emmené vers un escalier.
Une dizaine de minutes plus tard, ils reviennent avec l'homme toujours menotté. Ses mains sont jointes devant lui, pas dans son dos, il est couvert de taches de sang, probablement pas le sien car il a l'air trop en forme par rapport à la quantité de sang sur lui.
Le géant se tourne vers les autres portes pour surveiller les comportements des détenus.
La femme fait face à la porte blindée et au moment où elle soulève la barre métallique (pour information, c'est une sorte de tube creux de section carrée) de son support, le prisonnier parvient à s'en emparer et lui assène un violent coup qui tord ladite barre. Celle-ci devient inutilisable.
Avant qu'il ne parvienne à s'enfuir, le prisonnier se fait assommer par le géant et jeter dans sa cellule comme un sac.
La barre tordue n'est pas remise en place (celle-ci s'est tordue sur le squelette artificiel anti-fracture)."

L'ACTION (idées des joueurs)

Tenter d'attirer un garde infirmier en débranchant le frigo et en faisant croire à une panne pour qu'il rentre dans la chambre.
En ressortant, le garde infirmier peut oublier de remettre la barre métallique en place et le PJ pourra sortir lors d'une panne de courant.
Une grille menant à la ventilation peut être présente dans une des cellules.
Si un PJ repère la ventilation et pense à utiliser le frigo ou le lit pour s'y hisser (test d'Escalade de difficulté 3 basé sur l'Endurance, attention un test raté peut attirer les gardes), il se retrouvera directement dans la cuisine. A partir de là, il pourra tenter d'assommer un garde pour récupérer une carte magnétique ou provoquer une coupure de courant depuis le local électrique.

L'ATTENTE
(deux alternatives au choix du MJ)

Si les PJ n'ont pas trouvé d'autres solutions, une panne de courant qui désactive les électro-aimants aura lieu au bout d'une dizaine de minutes maximum, juste le temps de faire naître le désespoir. Le PNJ (Frank) pourra sortir de sa cellule puisque sa barre est tordue. Les PJ devront convaincre le PNJ de les aider. Frank profitera de la panne de courant pour sortir très vite. Les gardes se dépêcheront de rétablir le courant. Les PJ auront une minute pour interpeller Frank(une fois sorti de sa cellule, Frank peut aider un PJ à s'en sortir, puis il ira soit s'enfermer dans l'infirmerie pour se reposer soit dans la salle de contrôle.) Il est possible qu'il y ait un combat entre Frank, (aidé d'un PJ ?) et les gardes.

Après la panne de courant et l'ouverture des portes, les PJ peuvent utiliser les barres pour se défendre.

ALTERNATIVE (au choix du MJ)

Attendre que les infirmiers reviennent dans les cellules pour prendre un PJ ou deux en tant que cobaye,
les PJ seront amenés en salle d'opération après avoir été anesthésiés, ils se feront implanter des biomods.
(voir liste des biomods en annexe)
Les PJ seront par la suite amenés dans l'arène pour tester leur capacité à se défendre équipés des biomods.
(voir caractéristiques des reptiles)
Si les PJ n'arrivent pas à s'échapper suite à ce transfert et s'ils se retrouvent encore en cellule, ils pourront attendre la fameuse panne de courant pour sortir pendant que les gardes tenteront de le rétablir. Une fois sortis, les PJ pourront enfin explorer le reste du complexe.

Frank (PNJ)

Gardes infirmiers :
(La femme est une blonde aux yeux verts, plutôt grande et mince.
Elle a la trentaine et est équipée d'une *lame rétractable* et d'un *squelette artificiel anti fracture*. CF livre de règles
L'homme est très grand, massif, il possède une *langue géante*. Pour les caractéristiques voir livre de règles page 206)

Les PJ, une fois libres, pourront sillonner les couloirs à la recherche d'une sortie.

"Vous percevez des bruits étranges, comme des cris d'animaux étouffés par les murs épais du complexe dans lequel vous déambulez."

Cellule de Frank :

Dans cette pièce qui ressemble à toutes les autres cellules du secteur, on y trouvera Frank s'il ne s'est pas échappé. S'il est déjà sorti, il se trouvera certainement dans la salle de contrôle, celle avec les écrans de surveillance.

"Vous tombez sur un homme au crâne tondu, il est plutôt athlétique, il a l'air assez froid et peu communiquant, l'un de ses bras est bionique et son bleu de travail semble tâché par de l'huile mais également du sang..."

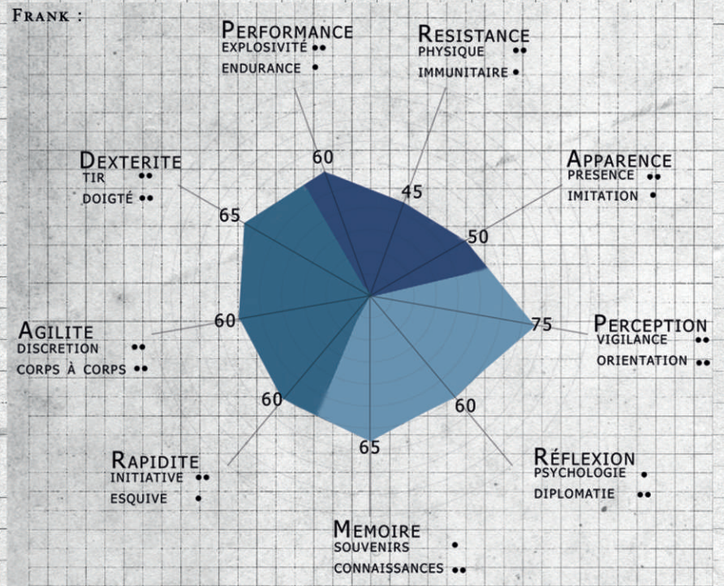
(Frank fait partie des victimes de la deuxième attaque chimique donc bien avant celle ayant impliqué les PJ... C'est un électromécanicien automobile, il avait un mode de vie très sain avant d'arriver dans ce labo où il a été opéré et gavé de médocs.)

Si les PJ décident de fouiller la cellule de Frank et qu'au moins un d'eux réussit un test de vigilance de 2, ils trouveront dans le frigo deux antidouleurs pouvant soigner 100 pts de dégâts chacun.
Ils trouveront également un carnet de notes sous l'oreiller..

"Je n'avais jamais vu ça,
je ne sais même pas si on peut parler d'êtres humains.
Ils se déplacent plutôt comme des animaux et sont carnivores,
je me suis fait dévorer un bras, le gauche, pas le droit ça aurait pu être pire.
Les infirmiers ont dû intervenir aux fusils anesthésiants.
Ils m'ont évacué vers la salle d'opération sur un brancard.
J'étais à peine conscient mais j'ai bien distingué certains bruits :
l'un des infirmiers est allé à la salle du fond,
il a tapé son code pour l'ouvrir, j'ai entendu quatre bips, puis une fois la salle ouverte, j'y ai aperçu des écrans de surveillance.
La prochaine fois que je passe devant cette salle, j'essaie d'y pénétrer.
L'un des gars a les mains tellement gluantes que je suis certain
de pouvoir trouver les touches qu'il a utilisées."

On dirait que Frank prend des notes au cas où il perdrait la mémoire...

Frank :



Biomods : bras bionique gauche.

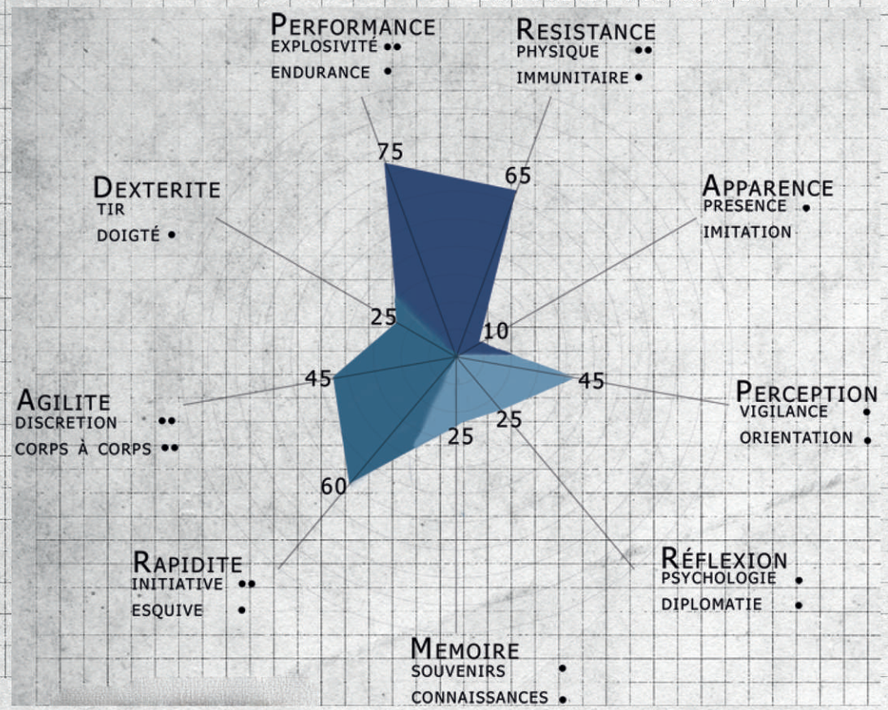
L'arène :

"Les cellules, de par leur disposition, délimitent deux couloirs qui bout à bout forment un "L", un couloir qui s'étend vers l'ouest et un qui mène au sud et débouche sur un escalier.
La volée de marches mène un peu plus haut et aboutit sur une grande surface éclairée.
D'étranges cadavres laissent couler leur sang sur un sol synthétique, le liquide rougeâtre coule vers le centre et est récupéré par une grille d'évacuation.
Des murs ferment le tout, délimitant une arène.
Sur le mur Est, juste à côté de l'escalier, vous distinguez des portes métalliques qui ont l'air solidement fermées, trois en tout. On cogne contre elles comme s'il y avait quelqu'un enfermé dans chacune de ces geôles.
En vous approchant des cadavres, vous remarquez qu'ils sont partiellement décharnés, comme dévorés, dévoilant des os qui n'ont pas l'air naturels... ils ont l'air synthétiques." (Composite)

Il semble que ce soit l'arène utilisée pour tester l'efficacité des biomods. Des cobayes humains modifiés peuvent être placés en situation de survie face à des créatures sans self-control. Voici les compétences des créatures au cas où celles-ci s'échapperaient de leur prison...

Reptile :

Les "reptiles" sont des créatures musclées, de forme humaine, mesurant entre 1m80 et 2m lorsqu'elles sont redressées.
En effet, bien qu'elles ne rampent pas à proprement parler, elles ont tendance à se tenir en position fléchie comme pour se préparer à l'attaque en permanence.
Elles sont de nature haineuse et agressive, carnivores, et n'hésiteront pas à s'en prendre aux êtres vivants plus faibles.
Ce qui les différencie des humains est leur épiderme, sombre, dur et tranchant, comme recouvert d'écailles aiguisées.
Leurs griffes et leurs dents acérées les rendent très dangereuses, leur mâchoire souple et musclée peut s'ouvrir grandement laissant apparaître une langue longue et puissante.



Local électrique :

"La porte métallique affichant un symbole électrique s'ouvre sans problème. Le local est assez standard, des murs béton délimitant une petite salle bien entretenue, mais peu éclairée.
On y trouve deux tableaux électriques côte à côte."

Si les PJ réussissent un test de Vigilance de 2, ils remarquent le chargeur de 10 balles dans un coin de la pièce.
Si un PJ est arrivé ici en passant par la ventilation et la cuisine, il peut couper le courant pour désactiver les électro-aimants qui ferment les portes des cellules. Attention, le PJ qui tente de couper le courant ne doit pas se tromper car il pourrait libérer par mégarde les créatures de l'arène. C'est au PJ d'être vigilant, le MJ peut demander un test de Vigilance de difficulté 2 pour s'assurer que le PJ ne se trompe pas dans ses manipulations.

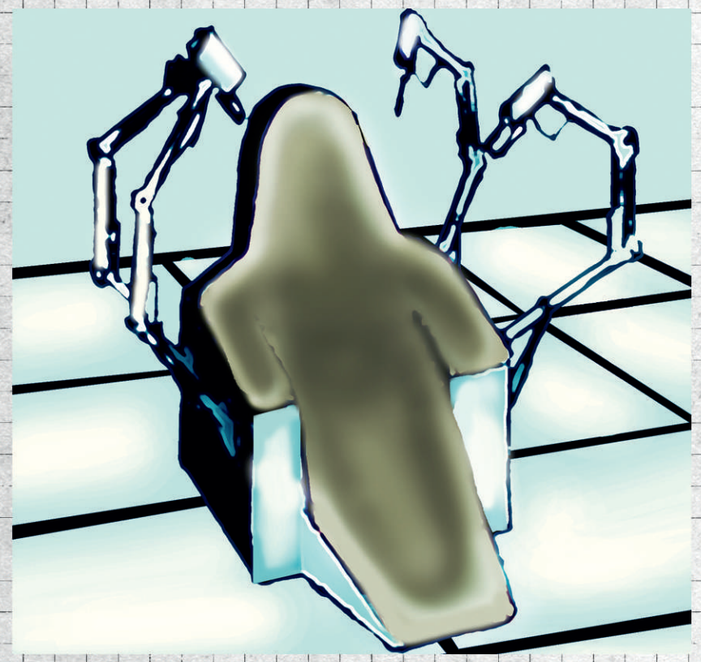
(La panne de courant ne concernait que la partie est du sous-sol : cellules, cuisine, infirmerie, stock, bureaux, salle de torture. L'arène est surélevée et comporte son propre panneau électrique, celui de droite).

Bloc opératoire :

"Cette salle est verrouillée, il y a un lecteur de carte à côté de la porte d'entrée. Au dessus de la porte d'entrée est placé un panneau affichant BLOC A."

Il faut d'abord trouver la carte magnétique pour déverrouiller la porte de la salle d'opération. Elle se trouve dans la salle de contrôle, les infirmiers en possèdent également.

"Vous entrez dans une grande salle très équipée. Les murs qui devaient être blanc immaculé à l'origine sont légèrement bleutés par l'éclairage. Vous distinguez, au centre de la pièce, quatre fauteuils, le genre de fauteuil sur lequel on s'allonge chez le dentiste sauf qu'ils présentent quatre bras articulés. On dirait que les bras sont utilisés pour des opérations chirurgicales, en effet, vous distinguez des bistouris ou encore des agrafeuses aux extrémités. Il y a des étagères le long des murs, sur lesquelles sont entreposées diverses prothèses.
Chaque fauteuil comporte un petit écran a priori tactile mais celui-ci semble éteint."



Si un PJ décide de s'allonger sur un des fauteuils opératoires :

"Une fois installé dans le fauteuil, l'écran tactile s'éclaire et il est demandé d'entrer le sexe ainsi que la taille du sujet. Le poids est détecté automatiquement par le fauteuil et une impédancemétrie commence (mesure du poids et du taux de graisse).
Les protocoles opératoires sont pré-programmés. L'écran tactile affiche alors un schéma de corps humain, on peut toucher un segment corporel particulier et un sous-menu se déroule :
soin ou biomod (se référer au livre de règles pour la liste des biomods : nano-technologies ou produits organiques au choix, une seule biomod par PJ)."

"Une opération commence, vos membres sont attachés automatiquement au fauteuil par des d'étaux rembourrés qui s'adaptent à votre morphologie. Un des bras vient appliquer un masque sur votre visage et vous vous endormez après avoir inhalé le produit."

"Pendant votre sommeil imposé, des images vous reviennent à l'esprit comme des flash backs."

"Tu as l'impression de rêver.
Dans ton rêve, tu es en train de marcher dans une grande rue commerçante, tout est calme puis soudainement tu entends une explosion au loin, puis une autre plus proche de toi. L'air s'enfume, tu commences à ne voir qu'à quelques mètres et au fur et à mesure que le gaz gagne du terrain tu distingues des passants qui se retrouvent à genoux en train de tousser jusqu'à finir inanimés au sol. Seuls quelques porteurs de masques parviennent à quitter les lieux en courant sans regarder derrière eux. Tu t'écroules par terre en toussant, tu entends encore ta voix intérieure qui se demande si tu es en train de mourir. Autour de toi, tu as quand même conscience de certaines choses : Des brancardiers récupèrent les corps."
fin du flash back, le PJ reprend ses esprits.

Autre exemple :

" Tu as une vision soudaine, tu te revois en train d'attendre le bus et celui dans lequel tu grimpes est quasi vide, il doit il y avoir deux passagers à tout casser. S'il y a un chauffeur, il ne t'adresse même pas un regard. Au bout de 2 minutes, tu te rends compte que le véhicule n'emprunte pas le trajet attendu et ne fait halte à aucun arrêt. Les deux passagers se lèvent et se dirigent vers toi, l'un des deux tient une seringue dans sa main droite, l'autre passager se place derrière toi et t'empêche de bouger en te faisant une clé de bras pendant que le premier te plante sa seringue en pleine carotide... la vision s'arrête là et tu reprends tes esprits"

" Tu es dans un magasin en train de faire le tour des articles sans but précis, soudainement tu entends une sorte d'explosion mêlée aux cris des clients, un gaz enfume la boutique rapidement et tu perds l'équilibre sous l'effet de la panique. Tu te retrouves au sol en train de tousser, tu es alors à moitié conscient et légèrement endormi. Des mains viennent saisir fermement tes chevilles et tes aisselles et tu te sens soulevé et emmené quelque part. Tu reprends tes esprits avec cette sensation de resserrement aux chevilles qui persiste et tu reconnais le fauteuil opératoire sur lequel tu venais de t'allonger quelques instants plus tôt, 3 bonnes heures ont dû s'écouler en réalité mais tu ne les as pas vues passer."

Si un PJ est blessé, il peut revenir se soigner ici (aidé de ses acolyte s'il est très faible). Son membre le plus atteint est alors opéré et bio-modifié gratuitement. (attention au cours de ce scénario chaque PJ n'aura droit qu'à une seule biomod, si un PJ blessé vient se soigner ici, alors qu'il possède déjà une biomod, il ne bénéficiera alors que d'un soin).

SALLE DE CONTRÔLE :

La porte de la salle de contrôle est verrouillée et sécurisée par un code à 4 chiffres (2013).
Les PJ auront peut-être trouvé le mot griffonné par Frank dans sa cellule, il y explique qu'il entend 4 bips à chaque fois qu'un garde tape sur le clavier numérique et que 4 touches sont salies et usées.

"Il y a un clavier numérique à 9 chiffres à côté de la porte d'entrée de la salle de contrôle."

Si les PJ trouvent le bon code en moins de trois essais, ils auront accès à la salle de contrôle. Sinon, ils seront obligés d'user de la force pour défoncer la porte qui a une résistance de 500... mais cette méthode risque de faire du bruit et d'alerter d'autres gardes infirmiers.

"La salle de contrôle paraît très récente, tout y est brillant et lisse à l'image des écrans couleur qui tapissent le mur du fond, même les fauteuils sentent encore le cuir.
A gauche de l'entrée, il y a un bureau avec plusieurs PC portables dont les écrans affichent les visuels des salles du complexe souterrain mais également les données des caméras du rez-de-chaussée. Frank est d'ailleurs assis devant un des ordinateurs. Sur les écrans, on peut apercevoir les cellules de détention, l'arène (si les PJ y ont fait un tour), une salle remplie de deux rangées de cuves contenant parfois des corps en flottaison.

Frank est sur un PC pour essayer de trouver des informations, il se demande où il se trouve. Si c'est la première fois que les PJ et Frank se croisent, il va leur poser quelques questions comme :

comment vous êtes-vous retrouvés ici ?

savez-vous où nous sommes ?

avez-vous été opérés ?"

(Frank a été une des victimes de la deuxième attaque biochimique, les PJ, eux, ont été peut-être victimes d'une 3eme attaque pour certains d'entre eux.
Frank a subi une opération chirurgicale lourde à son arrivée dans le sous-sol de ce laboratoire.
Il a perdu un bras à cause d'une blessure profonde et celui ci a été remplacé par une prothèse qu'il peut commander par la pensée, par influx neuronal).

(Si un des PJ réussit un test de Vigilance de difficulté 2, il repère la carte magnétique qui est posée sur un bureau de la salle.)

Piratage : Un des PJ pourrait décider de faire des recherches sur les PC. Un PJ qui réussirait un test de piratage (Connaissances ou Doigté de difficulté 1 à 5) pourrait prendre le contrôle des lieux, en effet tous les éléments du labo ou presque sont connectés entre eux (portes, caméras équipée de mitrailleuses, droïdes qui patrouillent...) Plus la difficulté du test sera élevée, plus le PJ aura le contrôle de son environnement.

Difficulté du test :

1 : accès aux plans, vidéos du disque dur et messages

Si l'un des PJ s'installe à un des PC et recherche des documents, il trouvera des vidéos.

"En fouillant les dossiers du PC vous tombez sur un fichier de vidéo. L'une d'elle paraît provenir d'une caméra de surveillance. La scène se passe dans un grand centre commercial. Un homme encapuchonné lance une sorte de grenade dans un des magasins et un gaz s'en échappe quasi aussitôt. Les clients se retrouvent par terre en quelques secondes après avoir toussé et s'être protégé le visage et les yeux... Les vigiles s'effondrent également et l'homme encapuchonné disparaît dans la foule. La vidéo est en couleur, de qualité moyenne et on distingue peu les visages mais vous vous reconnaissez parmi les victimes de cette attaque chimique."

"Parmi les fichiers présents sur le bureau du PC, il y a également quelques archives, des tweets ont été sauvegardés sous forme de capture d'écran."

Cynthia Ruless
@cynthiaruless

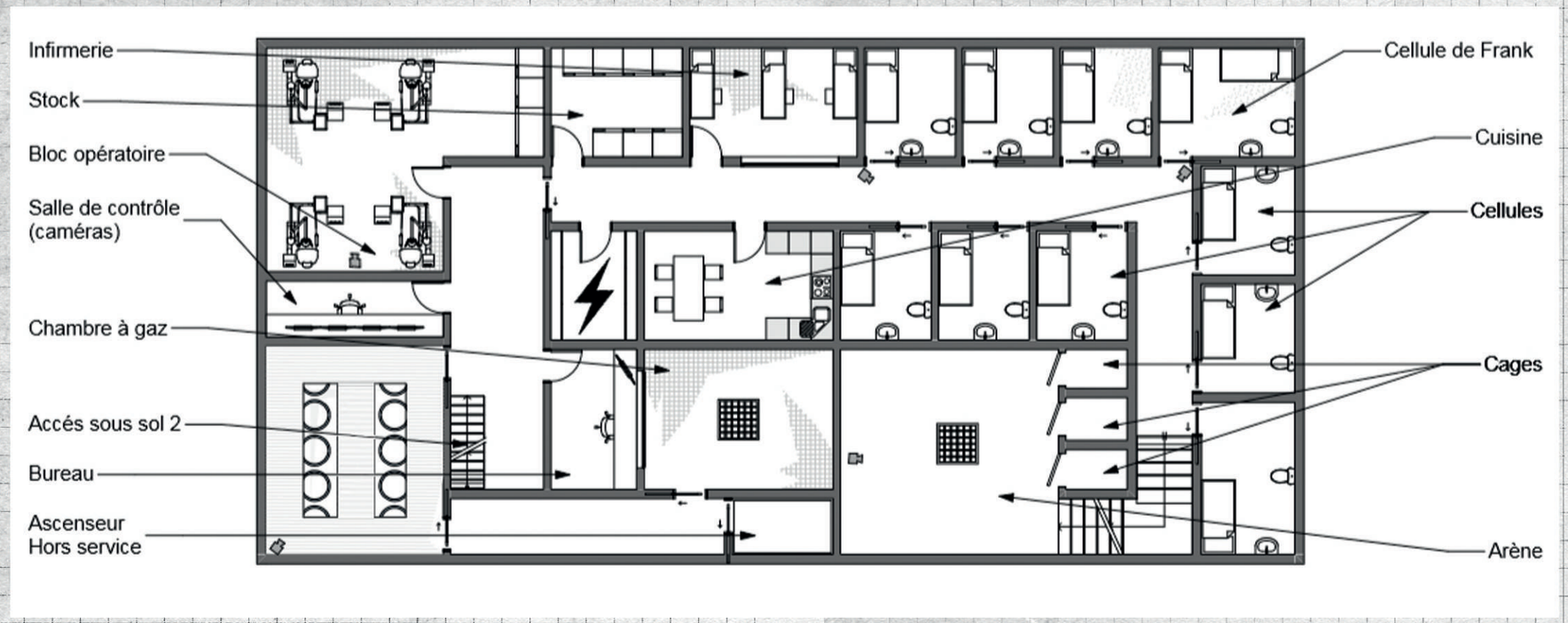
Oh mon Dieu !
Ne sortez pas, les gens sont à terre, ils suffoquent.
S'il vous reste des masques à gaz, c'est le moment de les sortir.
Les ambulanciers en sont équipés, ils sont intervenus très vite...

8:59 PM · 23 sept. Tweeder for ModPhone

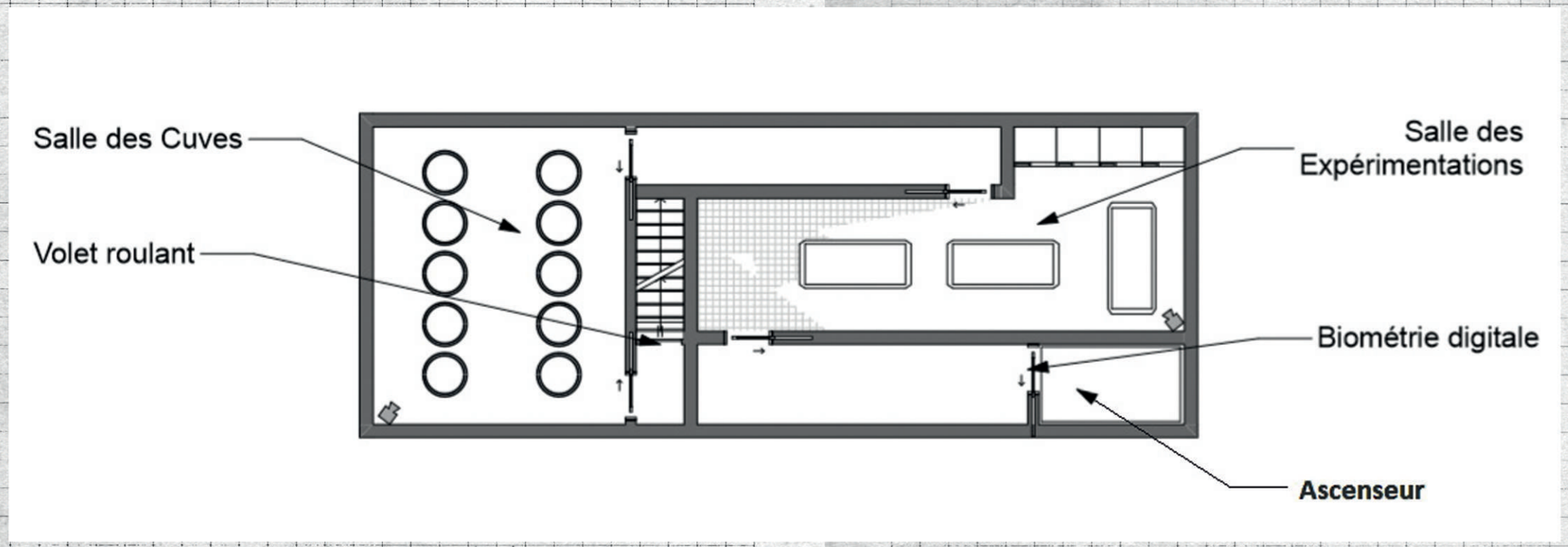
24 Retweed **2** J'aime

(Si les PJ font des recherches : Cynthia Ruless est une journaliste et blogueuse, elle se trouvait par hasard sur les lieux d'un attentat à l'arme chimique et a pu prendre des images avec son smartphone. Elle a vite affiché sa vidéo sur son blog. Celle-ci est de bonne qualité : on distingue une foule en panique en arrière-plan et la scène se passe dans une rue commerçante. Au premier plan, on aperçoit un homme chauve en bleu de travail, il tombe à genou devant un garage automobile, il essaie d'ouvrir son bleu comme s'il voulait mieux respirer puis il s'effondre au sol comme toutes les personnes à l'arrière-plan. En moins de dix minutes, des ambulances débarquent mais il n'y en a pas assez pour récupérer tous les corps, une certaine sélection a dû être effectuée pour cette première intervention.)

PLAN DU PREMIER SOUS SOL :



PLAN DU DEUXIEME SOUS SOL :



(si les PJ font des recherches : Henry Villac est un commercial qui a travaillé notamment pour Bod Mod Industries.)

2 : + accès aux éclairages

"Tous les éclairages du laboratoire et du building peuvent être allumés et éteints à distance."

3 : + accès aux caméras

Il faut réussir un test de piratage de difficulté 3 (Connaissances ou Doigté) pour accéder aux caméras du rez-de-chaussée et de la salle d'expérience du 2ème sous sol. (Le rez-de-chaussée semble presque luxueux, c'est une salle dont le plafond repose sur deux rangées de colonnes en marbre sculpté. Elle est surveillée par au moins deux gardes et on peut apercevoir des mitrailleuses au niveau des caméras. Un autre écran affiche un tout autre visuel, celui d'une grande salle blanche et fortement éclairée. On y voit un homme en blouse blanche penché sur des corps humains, il essaie de les brancher à des machines par des câbles...Il y a également un visuel de la salle des cuves.)

4 : + accès aux drones et à l'ascenseur.

Un PJ qui réussit un test de piratage (Connaissance ou doigté) de difficulté 4 peut alors contrôler les drones de combat qui patrouillent dans certains étages du bâtiment. En effet, le labo est souterrain, il est situé au sous-sol d'un building d'une vingtaine d'étages et des drones équipés de caméra et de mitrailleuse déambulent dans les couloirs des étages 3, 8 et 15.

5 : + accès aux portes

Les portes verrouillées par électro-aimant peuvent être ouvertes ou fermées à souhait.(porte de la salle de contrôle, porte du bloc opératoire, portes des cellules de détention, portes de l'arène).

Infirmerie :

"Comme dans la plupart des autres salles de ce complexe souterrain, les couleurs sont quasi absentes, l'ambiance est froide, stérile et terne. Trois lits aux draps immaculés remplissent cette infirmerie, ainsi que des armoires pleines de médicaments."

En fouillant (vigilance difficulté 2) Les joueurs pourront y trouver deux seringues anesthésiantes (pouvant être utilisées avec le fusil anesthésiant qui se trouve dans la salle des stocks), des compléments alimentaires et un injecteur de nanocytes cicatrisants. (cf livre de règles : nanocyte cicatrisant page 152)
On y trouve également des poches de plastique transparentes contenant des solutés de chlorure de sodium pour perfusion qui pourront réhydrater les PJ.

Stock :

"La porte s'ouvre sans problème et vous découvrez une petite salle avec deux grandes étagères, une contre le mur ouest et une autre contre le mur est, laissant un petit passage étroit entre elles. Cela ressemble au stock des médicaments et autres ustensiles infirmiers type seringues, pansements, blouses, gants..."

Si les PJ décident de fouiller et que l'un d'entre eux réussit un test de Vigilance de difficulté 1, ils trouveront un fusil anesthésiant (chargé avec une seule seringue anesthésiante), un jerrican de kérosène et un revolver chargé (10 balles).

Bureaux :

"La porte s'ouvre sur un décor familier aux employés du tertiaire : un véritable petit open space.
Des bureaux, des lampes, des ordinateurs, une machine à café... *pouvant éviter les hypoglycémies des PJ affamés.*
Sur les bureaux, traînent des dossiers et des photos. Sur certaines d'entre elles, on peut y voir des individus brûlés au troisième degré dont le relief du nez a disparu laissant deux trous en plein milieu du visage.Une vitre blindée habille le mur du fond. On peut apercevoir au travers de celle-ci une grande salle carrelée qui se trouve de l'autre côté."

Si un PJ réussit un test de Vigilance de difficulté 3, il verra un trousseau de clés sur le sol de la salle carrelée.

La vitre blindée est "en théorie incassable" car passer au travers serait un raccourci qui empêcherait les PJ de vivre certaines scènes importantes du scénario mais, réalisme oblige, un PJ réussissant un test d'Explosivité de difficulté 5 avec un objet suffisamment solide (une des barres qui fermaient les cellules par exemple) pourra briser la vitre blindée et accédera directement à la chambre à gaz.

Si un PJ décide de fouiller les bureaux et qu'un test de Vigilance de difficulté 1 est réussi, il trouvera des écrits intéressants sous forme de polycopiés traînant dans les tiroirs (voir les notes ci-après).

Avec un test de Vigilance difficulté 2, un PJ trouvera également un revolver (chargé de 10 balles) dans un tiroir.

Note n°1 :

"Le squelette anti-fracture est bientôt au point, ma maladie ne sera bientôt plus qu'un mauvais souvenir. (...) Pour tester sa résistance aux mouvements et aux chocs, nous avons implanté des électrodes stimulantes dans les plus gros groupes musculaires des sujets.
L'intensité électrique a été poussée à fond presque à chaque fois, les cobayes se sont contorsionnés comme des pantins désarticulés, l'un d'eux a cassé ses chaînes, on a dû l'abattre.
Aucune faiblesse n'a été détectée sur le dernier prototype, nous avons eu quelques soucis avec le courant par contre ; quand on pousse à fond, ça fait parfois disjoncter le tableau électrique."

Note n°2 :

Nous avons réussi à mélanger des génomes humains et reptiliens.
Les hybrides sont humanoïdes mais ont des membres supérieurs plus longs et des mâchoires plus proéminentes,
ce qui les oblige à se déplacer à quatre pattes la plupart du temps.
Ils sont plutôt carnivores mais nous voulions qu'ils soient agressifs même quand ils n'ont pas faim alors nous avons brûlé leurs
centres corticaux inhibiteurs.

Note n°3 :
Trois reptiles doivent être transférés dans l'arène.
N'en mettez qu'un seul par cellule sinon ils se bouffent entre eux et restez très prudents
je n'ai jamais vu des créatures aussi agressives...

"L'un des écrans d'ordinateur affiche encore une fenêtre de conversation de type messagerie instantanée."

J'ai besoin de vos services.

Quel genre de service ?

Enlèvement

Contre rançon ?

Non, j'ai juste besoin de matériel humain.

Vous êtes chercheur ?

On ne peut rien vous cacher.

J'espère pour vous que vous êtes chercheur mais si vous êtes un détective indépendant, sachez que de toutes manières je suis introuvable. Par contre moi je sais déjà où vous êtes.

Je suppose donc que vous n'allez pas me livrer en personne ?

Je passerai par un service public comme des ambulanciers par exemple, peu importe, une tierce personne, c'est pour ça que mes services sont chers.
Mon budget est conséquent, il émane de l'état, pour ne pas dire du contribuable, en fait j'ai une commande de la Défense.

J'ai besoin de mille par acte, combien voulez-vous de sujets ?

Une centaine minimum, mille si vous pouvez.

Nous pouvons tout faire, nous diffuserons des gaz anesthésiants à des points stratégiques, ce sera déguisé en attaque chimique, et des brancardiers récupéreront les corps.
Vous pouvez déjà prévoir d'envoyer un million sur le lien suivant. Je veux une avance de cinq cent mille pour financer la mission, et les cinq cents restants en fin de contrat.

Vous êtes bien sûr de vous, vous devez avoir beaucoup d'associés.

Mon cercle est grand en effet. Donnez-moi une adresse de livraison et vous aurez ce que vous voulez dans moins de deux mois.

Parfait.

Cuisine :

"La porte n'est pas verrouillée, en entrant on y découvre une cuisine moderne dont l'éclairage discret surplombe un plan de travail central.
La cuisinière qui est au bout de la pièce fonctionne grâce au gaz apparemment et la hotte semble automatique car il n'y a aucun bouton, il doit il y a avoir un détecteur quelque part. Il y a également quelques placards qui renferment de la paperasse, probablement des menus types ou des consignes sur les allergies et habitudes alimentaires des divers résidents du complexe."

(En cherchant un peu, les PJ trouveront des couteaux dans les tiroirs ainsi que des bouteilles d'alcool dans les placards du bas).

Si les PJ choisissent de manger un peu, les blessures de niveau 100 s'annulent.

La porte en face des bureaux :

"C'est une porte lourde qui n'est pas équipée d'une poignée classique mais d'une sorte de volant métallique qu'il faut tourner pour ouvrir."
Un test d'Explosivité de difficulté 2 sera nécessaire pour y arriver.

"Une fois la porte ouverte, vous découvrez des lieux faiblement éclairés, on peut distinguer une passerelle centrale qui traverse une pièce immense ainsi qu'une coursive qui longe les 4 murs.
Cette passerelle circule en fait à peu près à 3 mètres du sol. En effet, en contrebas, on peut deviner une autre salle où sont entreposées une dizaine de "cuves", on dirait des bocaux à échelle humaine. Elles sont légèrement lumineuses telles de grandes ampoules faible consommation. Ces cuves sont donc la source de lumière ici.
Certaines ne sont pas vides. Quatre d'entre elles contiennent encore quelque chose ou... quelqu'un."

"Des créatures humanoïdes semblent flotter dans un liquide jaunâtre, seule leur cage thoracique bouge au gré de leur respiration.
En avançant sur la passerelle, vous évoluez donc au-dessus de ces créatures en stase et apercevez une porte à l'autre bout de cette sorte de pont suspendu.
En chemin, vous pensez que cette passerelle a été conçue pour faire entrer des corps dans les cuves par le haut.
La porte suivante s'ouvre sur un couloir au bout duquel se trouve un ascenseur.
Ce dernier paraît inutilisable étant donné le dysfonctionnement de la reconnaissance biométrique.
En effet, l'écran tactile servant à détecter les empreintes digitales est brisé. Au bout du couloir à gauche se trouve une porte avec un symbole quadrangulaire qui indique la présence de gaz inflammables dans la salle d'après.

Chambre à gaz :

(Les PJ reconnaîtront la salle carrelée qu'ils ont aperçue par la vitre du bureau s'ils sont passés par là).

"C'est une salle complètement carrelée du sol au plafond, à tel point qu'on a du mal à distinguer les murs du sol et le sol des murs. L'impression est un peu vertigineuse et déstabilisante.
L'endroit est sale et une odeur de gaz vient s'ajouter au visuel déjà incommodant. La seule exception dans ce décor uni est comme un point de repère : c'est un grand miroir sur le mur de gauche (ouest)."

Dans cette salle, un test de Vigilance de difficulté 2 sera nécessaire pour trouver le trousseau de clés qui traine par terre. Ce trousseau de clés servira à ouvrir un volet métallique qui bloque l'accès au bas de la volée de marche du couloir principal. (voir plan du sous-sol)

"La salle de la chambre à gaz est un cul de sac, vous êtes donc contraints de rebrousser chemin pour repasser par le couloir et retrouver la passerelle au-dessus des cuves et vous remarquez que seules trois d'entre elles sont encore pleines...."
(s'ils réussissent un test de Souvenirs de difficulté 2, ils se souviendront que 4 étaient pleines à l'aller, si un test de vigilance de difficulté 2 est réussi, les PJ remarquent que l'une des cuves est brisée et vidéé de son contenu, une créature rôde donc dans les salles sous leurs pieds. L'accès se faisant par le volet métallique au bas des marches).

Volet métallique :

"Au bas d'une volée de marches se trouve un volet fermé. Une serrure est visible au niveau du sol."
(Il peut être ouvert avec le trousseau de clés trouvé dans la chambre à gaz ou alors un PJ peut décider de tirer dans la serrure avec un revolver...).
Le volet remonte et s'enroule sur lui-même dans une cacophonie métallique et un recoin sombre apparaît.
On distingue sur le mur de droite une porte vitrée qui est surmontée d'un détecteur de présence. Ce n'est ni plus ni moins qu'une porte automatique comme on en croise en magasin.
Au travers de cette porte vitrée, vous apercevez une salle remplie d'une dizaine de cuves (que les PJ pouvaient observer du haut de la passerelle quelques instants plus tôt s'ils sont bien passés par là).
La porte automatique s'ouvre toute seule puis se referme comme si elle avait bien détecté une présence mais à priori pas la vôtre...

Que faites-vous ?"

Salle de stockage des prédateurs/salle des cuves :

"Vous marchez prudemment entre deux rangées de ce qui semble être des aquariums. Ce sont des espèces de cabines en verre remplies de liquide jaunâtre, trois de ces cabines translucides contiennent une créature.
Des êtres étranges en train de flotter et respirant grâce à un masque couvrant la moitié du visage. Ils sont dépourvus de cheveux et de poils, leur peau semble épaisse et écailleuse comme celle d'un reptile.
Ils sont de forme humaine au détail près que leurs doigts ont laissé la place à des griffes épaisses et longues.
Une des cabines est brisée et est complètement vide, elle n'est même pas remplie d'un quelconque liquide, on distingue des flaques d'eau au pied de cet "aquarium" et on peut apercevoir des traces d'humidité couvrir le sol jusqu'au fond de la salle.
Là, se trouve une porte avec une poignée simple qui se laisse ouvrir sans résister. Derrière cette porte se trouve un long couloir."

Couloir :

"Le couloir est long, vide et calme, quelques flaques jonchent un sol carrelé et sale jusqu'à une porte aussi simple que la précédente."

Salle des expérimentations :

"Une salle un peu plus grande que celle des cuves, l'éclairage y est presque aveuglant tellement les murs sont blancs. Au centre, se trouvent des tables d'examen et des machines d'où sortent des fils qui se terminent par des aiguilles. Une femme est allongée sur une des tables centrales, inanimée (elle est morte par électrocution).
L'endroit est calme au premier abord mais très vite des bruits étranges se font entendre, des bruits de succions, comme quand quelqu'un mange avec ses doigts."

"Dans un coin de la pièce, une créature de forme humaine mais à la peau écailleuse et humide, qui ressemble de loin à ce que vous venez juste de croiser, est à quatre pattes au dessus d'un cadavre et lui ronge les os... c'est le corps d'un homme en blouse blanche qui se fait littéralement dévorer. »

Si les PJ ont la présence d'esprit de rester discrets, ils auront le temps de mettre en joue la créature.
Si les PJ font trop de bruit....

"La bête se tourne vers vous comme pour essayer de sentir une éventuelle présence, elle avance lentement dans votre direction en ouvrant une gueule pourvue de dents acérées et laisse pendre une langue démesurée qui dégouline de bave odorante."

Les PJ devront trouver un moyen de se débarrasser de la creature, soit par la force soit par la fuite.

(Voir caractéristiques des reptiles p.10)

Pour ouvrir l'ascenseur situé dans la salle suivante, les PJ devront utiliser les empreintes digitales du boss ou d'un des employés...
Une fois dans l'ascenseur les PJ sont à l'abri et le clavier comporte une bonne vingtaine de boutons. Ils se rendent compte qu'ils sont au niveau -2 et que le dernier étage est le 20ème.

Il y a deux sorties évidentes, le rez-de-chaussée, qui est gardé par deux infirmiers donne directement sur la rue, le toit présente un héliport et un PJ compétent pourrait piloter l'hélicoptère qui s'y trouve pour fuir cet endroit.

Rez-de-chaussée :

"L'ascenseur, qui semble suffisamment grand pour accueillir lits et membres du personnels, monte brutalement pour s'ouvrir sur le rez de chaussée, c'est la nuit.
Le rez-de-chaussée est une grande salle au sol marbré présentant une dizaine de piliers. Vous entendez des bruits de pas."

Deux gardes infirmiers surveillent la sortie, ils sont armés de pistolets paralysants (utilisables uniquement à bout portant).

Etages :

"Le premier étage est un service de réanimation classique, les étages supérieurs se résument à des bureaux et des chambres dénués de vie humaine. Toutes ces salles ne sont remplies que de paperasse et rien que de la paperasse puisque les employés de bureaux sont chez eux."

Seul un drone de combat (voir le livre de règles page 243 pour les caractéristiques) circule dans le couloir à certains étages (étages 3, 8 et 15) pour garantir un minimum de surveillance pendant l'absence des humains.

Dernier étage (étage 20):

"L'ascenseur s'ouvre sur le dernier étage dévoilant un long couloir encadré de portes, au bout de celui-ci se trouve une échelle qui semble mener à une trappe, peut-être celle qui donne accès au toit.
Vous entendez des bruits étranges, à la fois métalliques et répétitifs, des bruits qui résonnent dans le couloir et remarquez qu'une chose se déplace au-dessus de vos têtes. Une machine évolue au plafond à l'aide de ses nombreux bras mécaniques et elle semble programmée pour vous traquer."

"Elle n'a pas l'air de vous avoir encore repérés mais semble se déplacer dans tous les sens comme si elle cherchait un éventuel intrus..."

(Un PJ doué en informatique pourrait s'introduire dans un bureau et pirater l'araignée marionnettiste qui a été programmée depuis un pc s'il réussit un test de connaissances de difficulté 3, il prendrait alors le contrôle de la machine.
Le PJ pourrait tenter cette action suite à un test de discrétion pour échapper à la vigilance de la machine ou bien pendant que les autres PJ lui détourne l'attention.)

voir page 240 du livre de règles pour les caractéristiques de l'araignée marionnettiste.

Toit :

"Une fois ouverte, la trappe donne bel et bien accès au toit de l'immeuble et il y a un héliport aménagé sur celui-ci.
On y trouve d'ailleurs un hélicoptère imposant. Un garde armé d'un pistolet anesthésiant patrouille sur le toit."

(Les PJ peuvent s'enfuir par le toit s'ils ont les compétences pour piloter l'hélicoptère. Un PJ doit réussir un test de Connaissances de difficulté 3 pour déterminer s'il possède les compétences nécessaires.)

Garde infirmier équipé de pistolet à impulsion électrique (taser) : Voir livre de règles p. 206

Dans le meilleur des cas, les Joueurs seront sortis indemnes du laboratoire et auront peut-être acquis leur biomod. Quoi qu'il en soit, le laboratoire cherchera certainement à les récupérer et les PJ devront de ce fait changer de vie ou devenir des fugitifs.
En fonction de leur personnalité, certains pourraient continuer de faire affaire avec les labo (cobayes idéaux, scientifiques volontaires...) ou retourner sciemment en labo (masochiste).
Ne perdez pas de vue les objectifs de développement personnel de certains joueurs comme les infiltrés qui chercheront à détruire le labo avant de s'enfuir...

NB :
Ce scénario a été écrit pour des PJ débutants, si ce n'est pas le cas, libre à vous, MJ de rajouter des adversaires dans les diverses pièces et couloirs du laboratoire, n'hésitez pas à adapter la difficulté du scénario au niveau des PJ !

Liste des armes et dégâts associés :

Les chiffres indiqués après un + sont les dégâts supplémentaires conférés par les armes blanches ou les dégâts directement infligés par les armes à feu.
les pages indiquées sont celles du livre de règles Cobaye[s].

Barre métallique (aux portes des cellules) : dégâts + 100 au corps à corps.
Couteaux de la cuisine : dégâts + 50 *(page 178)*
Tesson de bouteille : + 50 dégâts au corps à corps.
si lancer 1) test de tir classique puis dégats (performanceXexplosivité +50 donc).
Revolver : 200 *(page 182)*
Fusil anesthésiant : aucun dégât, simple anesthésie générale qui dure une heure

Liste des biomods implantables par les fauteuils opératoires automatiques.
(ouvrir le livre de règles p. 159 pour accéder aux descriptions en détail.)

Tête
batterie anti sommeil, blindage sous-cutané, branchies, canines hypertrophiées, cornes, disque dur mémoire interne, écailles métalliques, écholocation, langue géante, mucus empoisonné, nanoculaire de tir, nanoculaire de réseau, nanoculaire toutes options

Tronc
ailes membraneuses vestigiales, blindage sous-cutané, écailles métalliques, fourrure, membrane pulmonaire, peau de méduse, peau de requin, peau de seiche, squelette artificiel anti fracture, vertèbres dorsales tranchantes

Bras
blindage sous-cutané, bras supplémentaire, coudes pointus, doigts palmés, écailles métalliques, fourrure, griffes rétractables, griffes, lame rétractile, main multifonction, membre bionique, tentacule mécanique, tentacule.

Jambes
blindage sous-cutané, écailles métalliques, fourrure, jambes félines, membre bionique.

J'adresse mes remerciements notamment à Envy et Ekitair pour leurs conseils avisés.

Texte et illustrations : ArkhAn