

CYBERPUNK 3.0

Background / Histoire / Notes

Asami est une jeune femme d'origine japonaise qui a fait partie d'une équipe d'intervention de la police coréenne avant de rejoindre le Desnai. De parents japonais ayant émigrés en Corée après la 4^{ème} Guerre Corporative, elle a effectué des études de criminologie à l'université de Séoul, avant d'être engagée comme agent dans une unité de lutte anti-drogue. Elle se fit engager par le Desnai lors de la visite d'un représentant officiel de l'AlterCulture à la fin des années 2030 à Séoul. Son équipe parvint à enrayer une tentative d'assassinat contre M. Tanaka, le représentant de la Parcologie Kamishiro de Night City. M. Tanaka demanda officiellement au gouvernement coréen de pouvoir engager la jeune femme qui était parvenue à déjouer la tentative d'assassinat. Elle déménagea aux USA et devint une Parker, plus intéressée par les problèmes de protection que par les *mêmes* Desnai.



Asami est agile, athlétique, discrète et elle sait très bien se servir d'armes de poing ou automatiques. Il lui arrive de travailler en collaboration avec *Orochi Securitech* et différentes polices corporatives et agences de sécurité, plus ou moins liées au Desnai. Elle met évidemment ses qualités d'enquêtrice au service du Desnai.

Asami est très technophile et elle entretient elle-même ses Mechas. Ce qui lui plaît le plus, c'est de circuler sur sa mécha-monture *Coureur* ou d'effectuer des missions dans une Armure Energétique lourde prêtée par le Desnai.

Amis / Ennemis

Kuchiki Aizawa, Détective privée Desnai

EQUIPEMENT

Agent (modèle de base) - Combinaison blindée (12 PA) - Décodeur de serrure à carte - Outil multifonction - Mouchards Pisteurs (6) - Commo satellite -

ARMES

Monocouteau Kendachi - Brouilleur neural - H&K MPK-11 (avec 100 cartouches et 100 cartouches perforantes) -

CYBERMATERIEL

Type	Description	Perte d'Humanité

CYBERPUNK 3.0

MECHAS POSSEDES		Giri actuel avec le Desnai :	
Mecha : COUREUR (Giri : 107)	Châssis : Armure montée	Forme : Quadrupède	
Options : Equipement audio-visuel, Mini-fusée éclairante, Blindage supérieur, Mécha-monture quadrupède			
Armement : Howler (Bonus +2, portée 20 m), Pulvérisateur de gaz (somnifère), Canon à photons (Bonus +2, 1 à 7D6, portée 300 m).			

CARACTÉRISTIQUES							
PA	18	PS	20	FOR	11	VITESSE	320 km/h

Mecha :	Châssis :	Forme :
Options :		
Armement :		

CARACTÉRISTIQUES							
PA		PS		FOR		VITESSE	

Mecha :	(Giri :)	Châssis :	Forme :
Options :			
Armement :			

CARACTÉRISTIQUES							
PA		PS		FOR		VITESSE	

Mecha :	(Giri :)	Châssis :	Forme :
Options :			
Armement :			

CARACTÉRISTIQUES							
PA		PS		FOR		VITESSE	