

CYBERPUNK 3.0

Ashley «Ash» HICKS	Réputation : 6	PC :
Alterculture : Edgerunner	Occupation : Fixer	Âge : 29 Sexe : F
Parcours de vie		
Antécédents sociaux : Fille de SDF habitant la Zone de Combat (tous les deux morts)		
Motivation principale : La vengeance		
Personne préférée : Son chat «Hamilton»		Objet fétiche : Une vieille paire de bottes
Style personnel		
Vêtements : Combinaisons	Coiffure : Cheveux fuschia, courts	Signes particuliers : Bottes à talons aiguilles
Origines ethniques : Anglo-Américaine	Langues : Anglais	
Notes :		

CARACTÉRISTIQUES

REF	DEX	CON	FOR	PHY	INT	VOL	PER	TECH	MV
<i>Réflexes</i>	<i>Dextérité</i>	<i>Constitution</i>	<i>Force</i>	<i>Physique</i>	<i>Intelligence</i>	<i>Volonté</i>	<i>Personnalité</i>	<i>Technologie</i>	<i>Mouvement</i>
6 (7)	6	5	5 (10)	5	6	5	8	6	5

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut	RES	CH	HUM
<i>Points de Vie</i>	<i>Pts de Souffle</i>	<i>Endurance</i>	<i>Récupération</i>	<i>Course</i>	<i>Sprint</i>	<i>Natation</i>	<i>Résistance</i>	<i>Chance</i>	<i>Humanité</i>
10	25	10	5	10	15	1,5/2,5	15	6	50

ATOUTS & TALENTS : Richesse +5, Beauté +2, Contacts +8, Faveurs +5, Indics +6

COMPETENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL	COMPETENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL
Perception	+8	INT	+2	14/16	Conn. de la rue	+6	PER		14
Persuasion	+6	PER		16	Séduction	+2	PER		12
Athlétisme	+2	DEX		8	Bibliothèque	+6	INT		12
Culture Génér.	+4	INT		10					
Expert (Edge)	+3	INT		9					
Bagarre	+2	DEX		8					
Esquive	+4	DEX		10					
Suivre/Pister	+4	INT		11					
Piloter Voit.	+4	REF		11/14					
Discrétion	+4	DEX	+3	10/13					

ARME / ATTAQUE	Préc	Dissim	Dispo	Dégâts	Charg	Cad. Tir	Fiab.	Portée	Coût	Total
Federated AX-22	0	P	E	1D6+1	10	2	ST	50		10/13
Pistolet lourd	+1	Cyber	-	4D6	6	2	ST	50		11/17
Etriyeurs	+2	Cyber	-	5D6	-	1	ST	1		11
Super poings	+2	Cyber	-	3D6+2	-	1	ST	1		11
Taser de contact	-1	Cyber	-	JdS	8	1	ST	1		9/15
PM léger	+1	Cyber	-	1D6+1	30	15	ST	50		11/17

CYBERPUNK 3.0

Background

Intégrant/Pôle/Niveau : Night City/ Night City/ Midcity

Date de Naissance agréée : 2 avril 2020

Née d'un couple de SDF habitant la Zone de Combat de l'ancienne Night City, Ashley a du très tôt se débrouiller pour survivre. Alors que son père était en quête de nourriture, il surprend une importante vente de drogue opérée par le gang des Voodoo Boys. Il est abattu séance tenante, après avoir été torturé, et son corps est cloué au mur qui fait face au squat qu'occupent les Hicks, la nuit-même. Ashley et sa mère fuient les lieux pour tenter de quitter la ville, mais elles sont rattrapées par les Voodoo Boys. La mère d'Ashley est violée et torturée avant d'être lancée depuis un pont devant les yeux de sa fille. Ashley devient ensuite



l'esclave sexuelle de «Papa Legba» Paxton, l'un des leaders des Voodoo Boys. Elle a alors 12 ans.

Elle parvient néanmoins à s'enfuir 5 ans plus tard et à trouver refuge chez Drayton, un charcutoc opérant de manière clandestine à la lisière de la Zone. Il comprend immédiatement tout ce qu'elle va pouvoir lui rapporter et décide de trouver une planque pour cette «gamine», malgré le danger qu'elle représente pour lui. Par la suite, il en fait sa jeune maîtresse, et la biosculpte pour la transformer en une plantureuse créature qu'il pourra monnayer à l'un de ses gros clients, producteur de films hard. Durant 5 ans, Ashley se prostitue et joue dans un grand nombre de films hard pour son «sauveur». Il lui rapporte une coquette somme d'argent... dont elle ne profitera jamais. Durant cette période, elle s'est fait de nombreux contacts et une belle liste d'indics. Elle parvient à retrouver la piste de Drayton, qui s'est fait la malle jusqu'en Europe. Elle le retrouve avec la complicité d'Alex Grant, et engage Marino Cabral pour en finir avec ce porc de Drayton. Drayton meurt abattu à Vienne, et Ashley partage équitablement tout le fric qu'elle a pu récupérer grâce à un autre contact Netrunner sur un compte en banque off-shore d'une banque des Açores, appartenant à Drayton. Cette action lui vaut l'attention de Sabrina «Lilith» Avers, qui fait d'elle une Edgerunner et l'une des Fixer de son réseau.

Amis / Ennemis

• **Sabrina «Lilith» Avers, Fixer Edgerunner**

Contacts

- **Alex Grant (Média Edgerunner)**
- **Marino Cabral, le Jaguar (Chien de Guerre)**
- **Tommy Everblade (Dresseur du Riptide)**
- **Denis 'D-Nice' Meadows, Techie**

EQUIPEMENT / ARMES

Agent (de luxe) - Trench-coat blindé (10 PA) - Combi blindée (12 PA) - Commo satellite - Puces de données (6) - Câbles de connexion - Détecteur de mouvements - Holographeur - Techscanner - Masque de protection - Pistolet léger (Federated Arms X-22) - Combi blindée de plongée + masque (12 PA)

Assurance Trauma Team + santé (1500 \$NC / mois).

CYBERPUNK 3.0

NEOCYB PORTÉE		Giri actuel avec les Edgerunners : 68	
Cyberpack d'Espionnage (22)		Bonus	Cyberpack d'Infiltration (35)
Conneteur de Réflexes			Conneteur de Réflexes
Amplificateur de Réflexes (+3)			Amplificateur de Réflexes (+3)
Conneteur auditif			Conneteur auditif
Amplificateur auditif		+ 2 en PER	Amplificateur auditif
Liaison radio			Réducteur de niveau
Connecteur optique			Editeur de sons
Ampli optique		+2 en PER	Atténuateurs sonors (+3 en Discrétion)
Vision télescopique (x20)			Connecteur optique
Vision nocturne			Vision thermique
			Ampli optique
			+ 2 en PER
Cyberpack de Traqueur (20)		Bonus	Vision télescopique (x20)
Conneteur olfactif			Camouflage numérique-optique et Atténuateurs thermiques
Pistage à l'odorat (50%)			
Ampli de facultés olfactives		+2 en PER	
Connecteur optique			
Ampli optique		+2 en PER	
Vision télescopique (x20)			
Cyberpack de combat à distance (25)		Bonus	
Conneteur de Réflexe			
Amplificateur de Réflexes (+1)			
Connecteur de contrôle			
Connexion Superarme		+2 en tir	
Liaison de ciblage		+1 en tir	
Connecteur optique			
Ampli optique			
Anti-éblouissement			
Vision télescopique (x20)			

Puces PRFX / MRAM			
Compétences /Puces	Bonus	Compétences/Puces	Bonus
Armes de poing	+3	Microconsol	
Armes auto.	+3		
Mêlée	+3		
Langue (Japonais, Espagnol)	+3		
Sécurité électronique	+3		

CYBERPUNK 3.0

NEOCYB PORTÉE		Giri actuel avec les Edgerunners :	
Bracelet d'espionnage (8)		Bonus	
Kit de cambriolage			
Mini lampe torche			
Enregistreur numérique			
Gantelet de Combat (17)		FOR +5	
PM léger			
Pistolet lourd			
Lance-grenades (2)	Explosives (7D6)		
Grappin (20 m de filin)			
Gantelet de corps à corps 1 (17)		FOR +5	
Etripeurs	5D6		
Superpoings	3D6+2		
Taser de contact			
Bracelet Armes lourdes 2 (17)		FOR +5 (cuisse)	
Lance-grenades (2)	Aveuglantes		
Batterie de micro-missiles (4)	4D6		
Bracelet Ringa ding-ding (7)		Miaou Miaou !	

Puces PRFX / MRAM			
Compétences /Puces	Bonus	Compétences/Puces	Bonus
Armes de poing	+3	Microconsol	
Armes auto.	+3		
Mêlée	+3		
Langue (Japonais, Espagnol)	+3		
Sécurité électronique	+3		