

# CYBERPUNK 3.0

<b>Marcus HALBERSTRAM</b>	<b>Réputation : 4</b>	<b>PC :</b>
<b>Alterculture : Edgerunner</b>	<b>Occupation : Détective privé</b>	<b>Âge : 32 Sexe : M</b>
<b>Parcours de vie</b>		
<b>Antécédents sociaux : Cadres supérieurs (tous les deux morts)</b>		
<b>Motivation principale : L'argent</b>		
<b>Personne préférée : Personne</b>	<b>Objet fétiche : Une chemise Paul Smith</b>	
<b>Style personnel</b>		
<b>Vêtements : Cuir et trench</b>	<b>Coiffure : Cheveux blancs, en brosse</b>	<b>Signes particuliers : Mitaines, lunettes</b>
<b>Origines ethniques : Anglo-Américain</b>	<b>Langues : Anglais</b>	
<b>Notes :</b>		

## 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>
<b>10 (13)</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6 (11)</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>8</b>

## 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>
<b>16</b>	<b>40</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>2/4</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>50</b>

**ATOUTS & TALENTS :** Indics +2, Permis (détective privé) +4, Richesse +3, Mémoire eidétique

COMPETENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL	COMPETENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL
Perception	+8	INT	+2 (vue)	16/18	Discrétion	+5	DEX		13
Persuasion	+4	PERSO		12	Conn. de la rue	+4	PERSO		12
Athlétisme	+2	DEX		10	Photos&Films	+3	TECH		10
Culture Génér.	+2	INT		10	Arm de poing	+4	REF		14
Expert (Edge)	+2	INT		10	Armes auto.	+2	REF		12
Bagarre	+2	DEX		10	Mêlée	+2	DEX		10
Esquive	+3	DEX		11	Interface	+2	TECH		9
Suivre/Pister	+2	INT	+3	13	Sécu. électro.		TECH	+3	10
Piloter AV	+4	REF		14	Crocheter		TECH	+3	9
Corruption	+3	PERSO		11	Bibliothèque	+1	INT		9

ARME / ATTAQUE	Préc	Dissim	Dispo	Dégâts	Charg	Cad. Tir	Fiab.	Portée	Coût	Total
PM Léger	+1	Cyber	-	1D6+1	30	15	TF	50		13
Pistolet lourd	+1	Cyber	-	4D6	6	2	ST	50		15
Etriyeurs	+2	Cyber	-	5D6	-	1	ST	1		12
Super poings	+2	Cyber	-	3D6+2	-	1	ST	1		12
Taser de contact	-1	Cyber	-	JdS	8	1	ST	1		13
Fed. Arms X-22	0	P	C	1D6+1	10	2	ST	50	150\$	14

# CYBERPUNK 3.0

## Background / Histoire / Notes

Mark MacDermott était un adolescent arrogant et sûr de lui. Né, selon lui, en 2017 à L.A. (il estime être en 2049), fils de riches cadres supérieurs travaillant chez Militech, il a terminé assez médiocrement des études en informatique au MIT en 2042, 20 ans après la fin de la 4<sup>ème</sup> Guerre Corporative. Il voue une haine farouche à son père, trop occupé par sa carrière, et à sa mère, trop occupée par ses amants (qui sont aussi jeunes que lui).

A la fin de ses études, il est contacté à Chicago par un cadre de Mégatechnix, la belle et agressive **Jax Staley**, lors d'un voyage touristique pour fêter la remise des diplômes. Jax lui démontre, preuves à l'appui, que son père trempe dans un vaste trafic de puces abortives fabriquées par une succursale de Militech, ABT (*Avance Bio Technologics*). Jax souhaite arrêter Elton Mac Dermott mais désire que Mark l'aide dans sa démarche. Trop heureux de se venger de ce père honni, Mark accepte de trahir ses parents. Il remet les codes de sécurité de la villa qu'ils occupent à Miami. Malheureusement, les parents de Mark sont exécutés par des mercenaires corporatistes à la solde de Mégatechnix.

Sans être le moins du monde pris de remords, il devient l'amant de Jax Staley. Elle l'installe comme chef de projet, dans une filiale de Mégatechnix située dans l'Intégrant de CalNor, à Tahoe. Il découvre assez rapidement que cette usine sert à développer des projets secrets. Il est contacté par **Stéphanie Ortolani**, une Edgerunner infiltrée parmi les corporatistes. D'abord victime d'un chantage, il accepte finalement de livrer des informations sur le projet en cours (un projet visant à développer une licence pour du matériel proche de la NéoCyb). Le projet capote grâce à l'intervention d'une équipe de Netrunners, qui s'emparent des recherches en cours et sabotent le Cybernet de la filiale de Tahoe. Mark disparaît dans la nature. Après avoir subi une tentative d'assassinat à NY où il s'est réfugié, il décide de faire appel à un *charcudoc* via ses contacts Edgerunners. Il change d'apparence et d'identité, et revient finalement vivre à Night City, où il occupe un petit bureau d'enquête et un conapt de MidCity, dans le Pôle de San-Fran...

## Amis / Ennemis

- **Jax Staley** veut sa peau. Elle engage des détectives pour retrouver la trace de Mark/Marcus
- **Stéphanie Ortolani**, avec qui il est resté en contact
- *Double Monkey*, un Fixer d'UnderCity (Pôle de Fresno)

## EQUIPEMENT

Agent (modèle haut de gamme) - Trench-coat blindé (10 PA) - Lunettes Amplificatrices de Lumière - Décodeur de serrure à carte - Mouchard pisteur - 3 puces de compétences -

## ARMES

Pistolet léger (Federated Arms X-22) - Monocouteau Kendachi (Dégâts : 2D6/4D6 avec son bonus de FOR)



# CYBERPUNK 3.0

NEOCYB PORTÉE		Giri actuel avec les Edgerunners : 28	
<b>Cyberpack de Traqueur (20)</b>	<b>Bonus</b>	<b>Bracelet de Traqueur (13)</b>	<b>Bonus</b>
<b>Conneteur olfactif</b>		Système de repérage (mouchard 1 km)	
Pistage à l'odorat (50%)		Taser de contact	
Ampli de facultés olfactives	<b>+2 en PER</b>	Pulvérisateur de gaz	
<b>Conneteur optique</b>			
Ampli optique	<b>+2 en PER</b>		
Vision télescopique (x20)			
<b>Cyberpack d'espionnage (22)</b>		<b>Gantelet de Combat (17)</b>	<b>FOR +5</b>
<b>Conneteur de réflexes</b>		PM léger	
Ampli de Réflexe	<b>+3 en REF</b>	Pistolet lourd	
<b>Conneteur auditif</b>		Lance-grenades	
Ampli auditif	<b>+2 en PER</b>	Grappin (20 m de filin)	
Liaison radio			
<b>Conneteur optique</b>		<b>Gantelet de corps à corps 1 (17)</b>	<b>FOR +5</b>
Vision nocturne		Etripeurs	5D6
Ampli optique	<b>+2 en PER</b>	Superpoings	3D6+2
Vision télescopique (x20)		Taser de contact	
		<b>Bracelet d'espionnage (8)</b>	
		Klt de cambrioleur	
		Mini lampe torche	
		Enregistreur numérique	

Puces PRFX / MRAM			
Compétences /Puces	Bonus	Compétences/Puces	Bonus
Sécurité électronique	<b>+3</b>	<b>Microconsol</b>	
Crocheter	<b>+3</b>		
Suivre/Pister	<b>+3</b>		