

CYBERPUNK 3.0

Background / Histoire / Notes

Aux yeux de la justice militaire, Jarod Hammerson est un ancien Marine membre des COGS, ayant déserté et qui est porté disparu depuis 5 ans. En réalité, Jarod a provoqué la mort d'un autre soldat lors d'une rixe après une soirée un peu trop arrosée. Sans témoin oculaire direct pour corroborer son implication dans ce meurtre au second degré, Jarod a préféré prendre le large. Il a rapidement rejoint le Rolling State et le Clan Wildman.

Il vit actuellement dans un entrepôt réaménagé sur les docks du Pôle de Night City, avec **Mathias «Scan» Olson** (un Techie Edgerunner) et **Maria Drake** (une Eclairieuse Roller). Il se déplace le plus souvent dans un 4 x 4 GMI customisé et blindé ou se fait emmener en gyro quand le temps presse. Jarod est un « insomniaque latent » : il dort peu ou pas en raison de nombreux cauchemars qui lui rappellent qu'il est poursuivi depuis longtemps. Pour gagner sa vie, il bosse de temps en temps comme barman au « *Silver star* », un bar essentiellement fréquenté par des militaires situé à North Oak (Pôle de Night City). Il se fait ainsi environ 2000 \$NC par mois. Parmi ses passe-temps favoris, on trouve les rendez-vous entre potes pour se bourrer la gueule, les virées en moto avec Maria, l'entraînement commando (combat au poignard et tir) ainsi que la musique (de bons vieux rocks chromatiques) et les réparations de véhicules. Sa collaboration avec les Edgerunners lui a également permis de se faire implanter un Réseau Neural et de bénéficier d'un accès à la NéoCyb.



Amis (Contacts)

- **Mathias «Scan» Olson**, Techie Edgerunner. Le meilleur pote de *Ghost Fighter*.
- **Maria Drake**, Eclairieuse Roller, souvent sur les routes, et qui se partage entre lui et «Scan».

Ennemis

• **Maximillian R. Short**, lieutenant-colonel du 3^e Régiment de Marines du Métropolexe de BosWash, qui souhaite retrouver sa trace pour l'interroger sur sa disparition et ses liens avec le Sergent Doyle, retrouvé assassiné il y a cinq ans.

EQUIPEMENT

Agent (modèle de base) - Trench-coat blindé (10 PA) - Vêtements en fibres balistiques (8 PA) - Décodeur de serrure à carte - Outil multifonction - Electroverres AL -

- **4 x 4 GMI blindé** (4 places, Manoeuvrabilité +1, 240 km/h, 30 PA, 40 PS)

ARMES

Armes NéoCyb compactées dans le Gantelet de combat, Couteau de chasse SNA.

