

# CYBERPUNK 3.0

<b>Mitsuko Kiromai</b>	<b>Réputation : 3</b>	<b>PC :</b>
<b>Alterculture : Reef</b>	<b>Occupation : Medtechie</b>	<b>Âge : 35 Sexe : F</b>
<b>Parcours de vie</b>		
<b>Antécédents sociaux :</b> Equipe de plongée (parents toujours vivants, mais ayant tout perdu)		
<b>Motivation principale :</b> Le savoir		
<b>Personne préférée :</b> Ancien prof de biologie		<b>Objet fétiche :</b> Une petite poupée Blythe
<b>Style personnel</b>		
<b>Vêtements :</b> Streetware (cuir)	<b>Coiffure :</b> Cheveux longs, noirs	<b>Signes particuliers :</b> Cicatrices rituelles
<b>Origines ethniques :</b> Japonaise	<b>Langues :</b> Japonais, Coréen, Anglais	
<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>
8	6	8	4	5	10	7	7	10	8

## 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	16	6	16	24	2/4	21	9	65

**ATOUTS & TALENTS :** Richesse +3, Crédibilité +5, Beauté +1, Ambidextrie

COMPÉTENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL	COMPÉTENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL
Perception	+4	INT		13	Mêlée	+2	DEX		8
Persuasion	+3	PERSO		10	Armes auto	+2	REF		10
Athlétisme	+2	DEX		8	Conduire	+2	DEX		8
Culture Génér.	+2	INT		12	Premiers soins	+6	TECH		16
Expert (Reef)	+4	INT		14	Diagnostic	+6	INT		16
Bagarre	+4	DEX		10	Tech. Médicale	+7	TECH		17
Esquive	+3	DEX		9	Biologie	+4	INT		14
Submersibles	+2	REF		10	Bibliothèque	+4	INT		14
Anglais	+3	INT		13	Discretion*	+2 / +6	DEX		8/12
Natation	+3	DEX		9					

ARME / ATTAQUE	Préc	Dissim	Dispo	Dégâts	Charg	Cad. Tir	Fiab.	Portée	Coût	Total
Monocouteau	+1	P	R	2D6	-	1	TF	-	200\$	8
PM H&K MP-2103	+1	V	C	2D6+3	35	32	ST	150 m	450\$	11
Mâchoire de requin	-	-	-	7D6	-	-	-	-	-	11
Constriction	-	-	-	3D6	-	-	-	-	-	9
Morsure	-	-	-	1D6	-	-	-	-	-	9
Pistolet L.Missiles	+1	V	I	6D6	10	1	ST	150 m	50 Giri	9

# CYBERPUNK 3.0

## Background / Histoire / Notes

Mitsuko Kiromaï est née à Kurayoshi, dans la préfecture de Tottori au Japon, en 2014. Ses parents, Itomi et Oyoko Kiromaï possédaient une petite entreprise florissante de location de matériel de plongée sur la côte. Souhaitant réaliser plus de bénéfices, alors que l'entreprise périclité doucement, Itomi Kiromaï décide de racheter du matériel déclassé à un trafiquant coréen. Mal lui en pris, car une dizaine d'élèves issus de l'Université de Kyoto, trouvèrent la mort en plongée avec ce matériel. L'affaire fit grand bruit et condamna les Kiromaï à la banqueroute. C'était en 2021, un peu avant que n'éclate la 4<sup>ème</sup> Guerre Corporative. Profitant du chaos ambiant, les Kiromaï partirent s'installer aux USA, sur la Côte Ouest, où Oyoko Kiromaï possédait encore de la famille.



Les Kiromaï découvrirent avec étonnement que la tante d'Oyoko faisait désormais partie d'une communauté de Reefers installée sous les eaux du Pacifique, à quelques milles de San Francisco. Grâce à la tante Noriko, ils rejoignent la communauté Ochiba, et s'y installent. Ils travaillent dur pour pouvoir remonter la pente et permettre à Mitsuko d'effectuer des études de médecine à l'Université de SanFran.

Elle est fascinée par son prof de biologie, qui est en même temps philosophe et d'origine japonaise. Elle se rapproche de lui pour mieux comprendre sa culture d'origine. Dès qu'elle a des problèmes relationnels ou d'éthique, elle se confie à lui.

Elle entre à la Trauma Team Inc. en 2045, afin de subvenir aux besoins, à la fois du Reef et de ses parents. Elle se sent en quelque sorte redevable vis-à-vis d'eux. Ceux-ci vivent dans une bulle connectée à sa propre bulle dans la communauté Ochiba.

**Amis / Ennemis :** Itori Denzo, professeur de biologie à l'Unif de CalNor.  
Dan Liéjois, un de ses collègues du TT.

## EQUIPEMENT

Médipack - Combinaison de plongée blindée (12 PA) - Monocouteau Kendachi (2D6) - Commo satellite - Scanner médical - Medkit - Trousse de chirurgien - Electroverres IR - Smartboard + Petit écran - Trench-coat blindé (10 PA) - Détecteur de mouvements -

## ARMES

PM H&K MP-2013 (avec silencieux incorporé) - 2 Chargeurs 35 balles

## CYBERMATERIEL

Type	Description	Perte d'Humanité

# CYBERPUNK 3.0

## Armes / Equipement particulier

- Pistolet Lance-missiles
- Plaque d'identification du Corpore Metal

### TRANSFORMES DISPONIBLES

Giri actuel avec le Reef : 8

**TransForme : Dieu-Requin**

**Temps : 68**

**Giri : 68**

**Capacités :** Amplificateur d'acuité auditive (+1 en Perception), Bouclier tympanique, Vision nocturne, Pistage à l'odorat, Respiration aquatique, Nage rapide (+6 en Natation), Mâchoire de requin (7D6), Cuir épais (8 PA).

**REF 11 DEX 9 CON 11 FOR 9 MV 12 PHY 9 PV 18 PSF 45**

21 secondes > 21 minutes • 7 minutes > 1 heure • 68 minutes > 10 heures

**TransForme : Succube**

**Temps : 31**

**Giri : 31**

**Capacités :** Pheromones sexuelles (+4 Séduction), Poudre somnifère (JdS), Hypnotisme (JdS), Morsure, Constriction, Changement de sexe, Modification de silhouette féminine, Modification des traits du visage (+4 en Déguisement) et de couleur de cheveux.

### ALTERATIONS des CARACTÉRISTIQUES

**REF 9 DEX 8 CON 8 FOR 5 PER 8 PHY 5 PV 10 PSF 25**

9 secondes > 18 minutes • 3 minutes > 1 heure • 31 minutes > 10 heures

**TransForme : Métamorphose**

**Temps : 17**

**Giri : 17**

**Capacités :** Changement de sexe, Modification de silhouette féminine, Modification des traits du visage (+4 en Déguisement), de poids, de taille, couleur des yeux et des cheveux.

### ALTERATIONS des CARACTÉRISTIQUES

**REF 9 DEX 7 CON 8 FOR 4 PER 10 PHY 5 PV 10 PSF 25**

2 secondes > 18 minutes • 2 minutes > 1 heure • 17 minutes > 10 heures

**TransForme : Acrobate**

**Temps : 36**

**Giri : 36**

**Capacités :** Peau épaisse (4 PA), Saut amplifié (4 / 8), Vision thermique, Camouflage naturel (+ 2 en Discrétion), Furtif (+ 2 en Discrétion), Amplificateur optique (+2 en PER), Amplificateur d'acuité auditive (+1 en PER), Vision nocturne.

### ALTERATIONS des CARACTÉRISTIQUES

**REF 11 DEX 9 CON 10 FOR 5 PER 7 PHY 7 PV 14 PSF 35**

4 secondes > 20 minutes • 4 minutes > 1 heure • 36 minutes > 10 heures