

CYBERPUNK 3.0

Zhora Deshimaru	Réputation : 3	PC :
Alterculture : Desnai	Occupation : Méca Assassin	Âge : 28 Sexe : F ?
Parcours de vie		
Antécédents sociaux : Ouvriers de base (mère devenue amnésique suite à la mort de son mari lors de la 4e Guerre Corporative). Zhora avait 2 ans ?		
Motivation principale : Amitié		
Personne préférée : Sa mère	Objet fétiche : Le journal intime de sa mère	
Style personnel		
Vêtements : Minijupes	Coiffure : Longs avec dreadlocks	Signes particuliers : Piercings
Origines ethniques : Japonaise	Langues : Japonais, Coréen, Anglais, Argot de la rue	
Notes : Malus de -2 aux interactions sociales persuasives		

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	9	6	5	7	9	10	7	7	7

CARACTÉRISTIQUES DÉRIVÉES

PV	PSF	END	REC	CRS	SPR	Saut Natation	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>Résistance</i>	<i>Chance</i>	<i>Humanité</i>
14	35	12	5	14	21	2/3,5	30	9	73

ATOUTS & TALENTS : Richesse +2, Affiliation +1 (gang Yakuza), Beauté +1

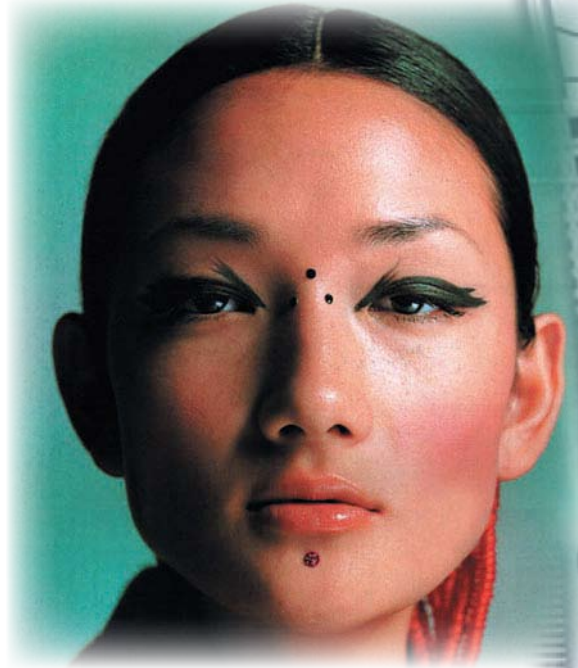
COMPETENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL	COMPETENCES	NIVEAU	CARAC	CYBER	TOTAL
Perception	+2	INT	vision noct	11	Connexion	+5	VOL		15
Persuasion	+2	PERSO	-2 (Hum)	7	Mêlée	+5	DEX		14
Athlétisme	+2	DEX		11	Arts Martiaux	+1	DEX		10
Culture Génér.	+2	INT		12	Armes auto	+1	REF		9
Expert (Desnai)	+2	INT		11	Mecha Tech	+3	TECH		10
Bagarre	+2	DEX		11	Sécurité Electr.	+2	TECH		9
Esquive	+3	DEX		12	Conduire	+2	REF		10
Anglais	+2	INT		11	Piloter AV	+2	REF		10
Discrétion	+8	DEX		17	Conn. de la rue	+1	PERSO		9

ARME / ATTAQUE	Préc	Dissim	Dispo	Dégâts	Charg	Cad. Tir	Fiab.	Portée	Coût	Total
Monokatana	+1	N	R	4D6	-	1	TF	-	200\$	15
PM H&K MP-2103	+1	V	C	2D6+3	35	32	ST	150 m	450\$	10
Etrièurs	-	-	-	3D6	-	-	-	-	-	14
Tranchoir	-	-	-	2D6	-	-	-	-	-	14

CYBERPUNK 3.0

Background / Histoire / Notes

Kioshi Abarano est né à Saitama, dans le Kanto, probablement en 2020. Ses parents étaient de simples employés travaillant pour les parcs à thème de ce qui deviendra la communauté Desnai. Lors de la Quatrième Guerre Corporative, en 2022, Kioshi perd son père et voue un attachement profond à sa mère, qui a survécu à un bombardement de la flotte d'Arasaka contre la FADJ. Saitama est durement touchée par le bombardement, et les pertes humaines se comptent par dizaine de milliers. En vacances chez sa tante à Tokyo, Kioshi échappe à la mort. La mère de Kioshi devient amnésique et, plus tard, le jeune ado essaye de s'en occuper du mieux qu'il peut, mais sans revenus, les soins qui sont octroyés à sa mère sont médiocres. Il est alors approché par un kobun d'un clan Yakuza local (le clan Noraiïnu). Le kobun lui offre une mission en échange du paiement des soins à sa mère : il s'agit de s'infiltrer auprès de l'oyabun du puissant clan des Nakajima, qui est un pédophile notoire, pour l'assassiner. Kioshi se fait implanter un *Tranchoir*, qui lui permettra d'accomplir sa mission. Étonnamment, le clan Noraiïnu tient parole et l'aide à soigner sa mère. Mais, Oyoko Nakajima veut laver l'honneur de son clan et ordonne de poursuivre l'assassin de son mari.



Avec l'aide de l'oyabun du clan Noraiïnu, Kioshi quitte le Japon et rejoint San Francisco. Mais, les assassins envoyés par Nakajima retrouvent sa piste. Il est laissé pour mort après une fusillade sur les docks. Après sa sortie de l'hôpital, il décide de changer de sexe et d'identité, avec l'aide financier des Yakuza Noraiïnu. Il devient Zhora Deshimaru, la «maîtresse» de Tokaru Immenata, le chef du clan Noraiïnu. Dans les années 2039, il permet à sa mère de rejoindre une enclave Desnai de l'Intégrant de MidCoast. Zhora devient Méca-Assassin et travaille comme exécutrice, à la fois pour des «clients» privés, pour le Desnai et pour le clan Yakuza.

Amis / Ennemis : Oyoko Nakajima (femme d'un chef Yakuza, assassiné par Zhora).

EQUIPEMENT

Agent (modèle de base) - Relais de connexion (implant Desnai) - Trench-coat blindé (12 PA) - Décodeur de serrure à carte -

ARMES

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

CYBERMATERIEL

Type	Description	Perte d'Humanité
Cyberarmes (Etripeurs)	Lames de carbo-verre dans le dessus de la main	- 9
Cyberarmes (Tranchoir)	Monofilament monté au bout d'un doigt	- 12
Implant sexuel de Mr Studd		
Cyberoptique	Ampli de lumière / IR / Anti-éblouissement	- 6

CYBERPUNK 3.0

MECHAS POSSEDES

Giri actuel avec le Desnai : 2

Mecha : **Robot-espion** (Giri : 64)

Châssis : Minuscule

Forme : Marcheur

Options : Optiques infrarouges, déplacement vertical, Système de repérage, Périscope (1 mètre), Blindage supérieur, Enregistreur numérique, Vision télescopique (x20), Marche d'autruche, Système d'auto-destruction (EMP)

Armement : Pulvérisateur de gaz (somnifère) portée 5m , Pistolet à fléchettes (somnifère) portée 5m

CARACTÉRISTIQUES

PA	18	PS	5	FOR	NA	VITESSE	8 km/h
----	----	----	---	-----	----	---------	--------

Mecha : **Robot-tueur volant** (Giri : 84)

Châssis : Minuscule

Forme : Colibri

Options : Optiques infrarouges, Kit de cambrioleur, Périscope (1 mètre), Blindage supérieur, Atténuateurs thermiques, Colibri

Armement : Pulvérisateur de gaz (poison) portée 5m, Pistolet à fléchettes (venin de poisson-pierre) portée 5m, mini-pistolet (4D6+1, portée 20m, 1 cp), système d'auto-destruction (explosif)

CARACTÉRISTIQUES

PA	18	PS	2	FOR	NA	VITESSE	8 km/h
----	----	----	---	-----	----	---------	--------

Mecha : (Giri :)

Châssis :

Forme :

Options :

Armement :

CARACTÉRISTIQUES

PA	18	PS	5	FOR	NA	VITESSE	
----	----	----	---	-----	----	---------	--

Mecha : (Giri :)

Châssis :

Forme :

Options :

Armement :

CARACTÉRISTIQUES

PA	18	PS	5	FOR	NA	VITESSE	
----	----	----	---	-----	----	---------	--