



Style de jeu ..... Gardien ..... Campagne .....

# Cyber Age

## État civil

Nom	Irina Toss .....	Parrain	Un chef Yakuza. ....
Occupation	Garde du corps Yakuza .....	Âge	21.....
Profession	Yakuza.....	Sexe	Femme.....
Personnalité	.....	Nationalité	.....
Niveau de vie	.....		% 40 000€.....



## Caractéristiques & Attributs

APParence	..... 8	Prestance	..... 40%
CONstitution	..... 14	Endurance	..... 70%
DEXterité	..... 10	Agilité	..... 50%
FORce	..... 9	Puissance	..... 45%
TAILle	..... 14	Corpulence	..... 70%
EDUcation	..... 10	Connaissance	..... 50%
INTelligence	..... 15	Intuition	..... 75%
POUvoir	..... 9	Volonté	..... 45%

## Cercles d'influence...

Proches	.....	Opposés	.....
Éloignés	.....	Ennemi	.....

## Santé — Base : 14

Seuil de blessure	.....	Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9
de Vie	.....	10	11	12	13	14	15	16	17	18	

Protections	.....
Blessures	.....
—	.....

## Connaissance

Bureaucratie (10%)	..... %	
Culture Artistique* (10%)	..... %	
.....	..... %	
Langue Maternelle*	— —	—
(EDUx5%)	..... %	
.....	..... %	
Langues* (00%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Mythe de Cthullu (00%)	..... %	
Sciences de la Terre* (00%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
Sciences de la Vie* (00%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
Sciences Formelle* (00%)	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Sciences Humaines (00%)	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Connaissance milieu (15%)	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	

## Savoir-Faire

Bricolage (20%)	..... %	
Comptabilité (10%)	..... %	
Criminalistique (00%)	..... %	
Explosifs (00%)	..... %	
Informatique (00%)	..... %	
Médecine (00%)	..... %	
Métier* (05%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Photographie (10%)	..... %	
Plongée sous-marine (00%)	..... %	
Premiers Soins (30%)	..... %	
Recherche sur HyperNet (30%)	..... %	
Survie (00%)	..... %	
Survie milieu spécial (15%)	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Techniques spécialisées* (15%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	

## Sensorielles

Bibliothèque (25%)	..... %	
Discrétion (10%)	..... %	
Dissimulation (15%)	..... %	
Écouter (25%)	..... %	
Orientation (10%)	..... %	
Onirisme (25%)	..... %	
Pister (10%)	..... %	
Pratiques shamaniques (15%)	..... %	
Se cacher (10%)	..... %	
Trouver Objet Caché (25%)	..... %	
Vigilance (25%)	..... %	
.....	..... %	

## Influence

Baratin (05%)	..... %	
Contact & Ressources (10%)	..... %	
Crédit (15%)	..... %	
Imposture (00%)	..... %	
Interroger (10%)	..... %	
Jeu* (10%)	— —	—
.....	..... %	
Négociation (05%)	..... %	
Perspicacité (INTx2%)	..... %	
Persuasion (15%)	..... %	
Savoir-Vivre (EDUx2%)	..... %	
.....	..... %	

## Action

Armes Légères* (30%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
Armes normales* (15%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
Armes lourdes* (15%)	— —	—
.....	..... %	
Athlétisme (15%)	..... %	
Conduite* (20%)	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Corps à corps (DEXx2%)	..... %	
.....	..... %	
.....	..... %	
Interview / Animation (30%)	..... %	
Nager (20%)	..... %	
Navigation (00%)	..... %	
Parachutisme (00%)	..... %	
Piloter (00%)	— —	—
.....	..... %	
.....	..... %	
Piratage (00%)	..... %	



## Santé mentale — Base : 45%

Modificateur social	.....	% Aplomb	.....	SAN initiale	.....	SAN Max (99 - Mythe de Cthullu)	.....												
0101	0201	0301	0401	0501	0602	0702	0802	0902	1002	1103	1203	1303	1403	1503	1604	1704	1804	1904	2004
2105	2205	2305	2405	2505	2606	2706	2806	2906	3006	3107	3207	3307	3407	3507	3608	3708	3808	3908	4008
4109	4209	4309	4409	4509	4610	4710	4810	4910	5010	5111	5211	5311	5411	5511	5612	5712	5812	5912	6012
6113	6213	6313	6413	6513	6614	6714	6814	6914	7014	7115	7215	7315	7415	7515	7616	7716	7816	7916	8016
8117	8217	8317	8417	8517	8618	8718	8818	8918	9018	9119	9219	9319	9419	9510	9620	9720	9820	9920	0020

## Équipement

.....	.....
.....	.....
.....	.....

Points de Magie [1-18] .....

## Armes

Arme	Dégats	Port.	Cad.	Charg.
.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

Impact 0 ..... – Pieds 1D6 – Poings 1D3 – Tête 1D4



<b>Nom</b>	Irina Toss .....	<b>Parrain</b>	Un chef Yakuza. ....
<b>Occupation</b>	Garde du corps Yakuza .....	<b>Âge</b>	21 .....
<b>Profession</b>	Yakuza .....	<b>Sexe</b>	Femme .....
<b>Fortune :</b>	40 000€ .....		

<b>APParence</b>	..... 8	<b>Prestance</b>	..... 40%	
<b>CONstitution</b>	..... 14	<b>Endurance</b>	..... 70%	
<b>DEXterité</b>	..... 10	<b>Agilité</b>	..... 50%	Points de Vie : 14
<b>FORce</b>	..... 9	<b>Puissance</b>	..... 45%	Impact : 0
<b>TAIlle</b>	..... 14	<b>Corpulence</b>	..... 70%	Santé Mentale : 45%
<b>EDUcation</b>	..... 10	<b>Connaissance</b>	..... 50%	
<b>INTelligence</b>	..... 15	<b>Intuition</b>	..... 75%	
<b>POUvoir</b>	..... 9	<b>Volonté</b>	..... 45%	

### Talents

- Acrobatie 70
- Conduite d'engins lourds 60

– .....  
– .....  
– .....

### Cyber-Équipement

- MétaGriffes (aux deux mains).

– .....  
– .....  
– .....

### Cailloux

– .....  
– .....  
– .....  
– .....  
– .....

### Programmes

– .....  
– .....  
– .....  
– .....  
– .....

## Biographie

- 3/5 Cible d'une Chasse. Vous tuez votre Chasseur.
- 6/7 Gagne un pari dans une course solaire.
- 9/7 Devient Yakuza pendant quelques mois.
- 5/8 Meurtre d'un BladeRunner. Pas de cicatrice.
- 12/7 Exfiltre un ami d'une usine à Rêves.
- 9/4 Arrêtée à la place d'un Yakuza. Trois ans sur un astéroïde minier. Pas de cicatrice.

À 15 ans, Irina est prise pour cible dans une **Chasse**. Chose rare, c'est elle qui élimine son chasseur et cet exploit lui vaut d'être remarquée par le **Yakuza** qui lui propose une place de garde du corps dans un gang. Plus tard, ses activités lui attirent l'animosité d'un **TechnoBloc** qui envoie un **BladeRunner** contre elle, un professionnel, que l'on retrouve avec une balle dans la tête au fond d'une ruelle de Singapour. Grâce à ses contacts au sein du **Yakuza**, Irina gagne de coquettes sommes dans les paris sur les **Courses Solaires**. Plusieurs mois passent, elle se lie d'amitié avec un certain David Feeshop, un **Rêveur** professionnel et organise son exfiltration de l'**Usine à Rêves** de Toronto (appartenant au **TechnoBloc MGM/Sony**). Arrêtée à la suite de cette opération, elle refuse de collaborer avec les services de police du **TechnoBloc** qui lui proposent de livrer ses contacts **Yakuzas** contre une remise de peine. Elle écope d'une condamnation de 3 ans dans les mines spatiales. Entre-temps, David a subi le sort des rêveurs professionnels : il déambule dans les couloirs d'un discret hôpital psychiatrique.

Irina vient de terminer son temps et de revenir sur Terre. C'est une tueuse, lucide et froide, très intelligente et sans un soupçon de pitié.