

Biographies des personnages pré-tirés *Cyber Age***Ernst Kobel**

Ernst devient pilote à la suite de son éviction d'un gang d'adolescents dans la banlieue de Sao Paulo. Il remporte de nombreuses courses et tombe amoureux d'une vedette du *CosmoRêve* : Elisa Métamorphosis. C'est à cette époque qu'il se fait poser un câblage de pilotage multifonctions Data System Sensei.

S'apercevant que son amie devient peu à peu folle, il tente de racheter son contrat. Pour cela il cède au *Yakuza* et accepte de truquer une course. Mais en voulant couper la route à un concurrent sa voile s'enflamme et c'est l'accident, il perd la vue.

Des mois de convalescence passent, Elisa sombre dans la folie. Ernst abandonne la course et se fait poser des yeux électroniques Zeiss / Ikon.

Il redescend sur Terre, star déchue. Amateur de sensations fortes, il décide de devenir chasseur de primes. Grâce à d'anciens contacts, il apprend les rudiments du métier auprès de l'Agence new-yorkaise Mac Burns. Il s'est installé depuis peu à La Défense.

Paul Morgan

En 2066, Paul Morgan est victime du célèbre coup de main contre la navette Berlin-Tokyo perpétué par la *neu-RAF*. Il a 15 ans, et cette mésaventure le marque. C'est sans doute à cause de cet incident qu'il décide de devenir *HoloReporter*. Sa vidéo sur les gangs de Hambourg lui vaut d'être engagé au *Network NHK*. Il poursuit sa carrière en sortant un reportage sur son exfiltration du *TechnoBloc General Electric*, à la frontière du Mexique, qui lui vaut de devenir une référence dans son métier. Suivent des reportages sur les *Wampires*, les *BladeRunners* et les *Yakuzas*.

Dans tous les cas, Paul s'arrange, contrairement à la pratique journalistique courante, pour se faire de nombreux amis, il protège ses sources et ne cherche jamais le sensationnel.

Il est toujours à la recherche d'un sujet et prêt à prendre tous les risques pour le ramener, c'est un des rares exemples de journaliste honnête et consciencieux.

Jenel Astaki

À 18 ans, Jenel tue un *Yakuza*, dans des circonstances mal élucidées, dans un écosystème d'*Atlantide III* (une *Venise* au large de la Floride) d'où il est originaire : il a des gènes *Triton* modifiés. Pour échapper à la vengeance du gang, il signe un contrat de mineur en *Espace Profond*. Il y fait la connaissance d'un ancien *Jackeur* retiré qui lui donne quelques tuyaux en échange d'une protection. Il tente une passe contre une base de données du *TechnoBloc Avant Garde* à partir de l'astéroïde *Alpha V*. Pour cela, faisant confiance à un autre «transformé», il s'adjoint les services d'un *Phase II* qui doit assurer une opération de diversion. Mais le *Phase II* n'est pas au rendez-vous et Jenel manque de se faire piéger par un programme tueur *Janissaire*.

Fuyant dans une navette, le système de propulsion se met en panne et il reste un an en *Synthivers* avant d'être récupéré par un cargo non loin de Mars. Les quatre années suivantes, il rembourse les frais de sauvetage en travaillant comme *CyberTek* pour divers *TechnoBlocs*. Il vient de revenir sur Terre.

Jenel est une tête brûlée, endurci par les mois passés en *Espace Profond*, rejeté aussi bien par les *Tritons* que par les *Nomades*. Il n'est animé que par un objectif : retrouver le *Phase II* et le tuer. Mais pour cela, il faut repartir dans l'espace et ça coûte de l'argent, beaucoup d'argent.

Sandra Vitteker

À 17 ans, Sandra blesse mortellement un *Rônin* dans une ruelle du vieux Londres, elle affirmera qu'il voulait la violer. Cette action d'éclat lui vaut d'être remarqué par les *Yakuzas* qui lui font des propositions d'embauche.

Durant deux années, Sandra devient membre d'un gang *Yakuza* basé à Paris. Son parrain lui paye un câblage et une formation de Pilote de Voile Solaire. À 19 ans, elle participe à sa première course mais abandonne rapidement, elle ne supporte pas de rester plus d'un mois seule dans l'espace. C'est à cette époque qu'elle rencontre un *Rônin* avec qui elle se lie d'amitié et qui lui apprend les trucs du métier. Il se fait malheureusement descendre.

Sandra recommence à travailler pour son gang comme tueuse à gage et sauve la mise à un *BladeRunner* débutant venu opérer sur son territoire. Elle vient de quitter les *Yakuzas* pour travailler en free-lance, comme garde du corps.

D'après ses propres conclusions, «elle n'est bonne que comme flingueuse» et d'après tous les avis, ça semble être effectivement le cas.

Jéréemiah Steel

Jéréemiah passe son enfance dans les quartiers pauvres de Saint-Ouen. Blessé dans une bagarre entre gangs, il décide de profiter de sa convalescence pour apprendre auprès d'un ami les rudiments du métier de *Jackeur*.

C'est là qu'il rend un service inconnu à une I.A. bancaire des Caraïbes. Grâce aux bénéfices tirés de cette coopération, il entre au *TechnoBloc Exxon* et se fait poser un câblage d'Interface Nakamichi. Vers l'âge de 19 ans, il a une liaison avec une dirigeante de son *TechnoBloc* qui se termine rapidement, les deux amants gardant de bons contacts. Trouvant sa vie trop fade, Jéréemiah décide peu après de s'engager dans les «Maraudeurs de Merill», une *Force Mercenaire* de bon niveau. Il y entre directement comme officier grâce à sa formation de *Jackeur*. On lui pose une broche avec des cailloux de maniement d'armes. Un an après son engagement, il est blessé lors d'une guerre privée *ITT* conte *Hoffman Laroche* en Californie du Sud. Après plusieurs mois d'hôpital, il est libéré et garde de sa mission une impressionnante cicatrice au ventre.

Sa prime en poche, il est disponible pour toute mission impliquant un peu d'action. Steel est un bon *Jackeur*, sans être un as ; il bénéficie d'une bonne formation militaire. C'est un aventurier qui ne tient pas en place, il aime l'action et le danger.

Irina Toss

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.

Personnages pré-tirés *Cyber Age* – Basics (*AdCthullu*)

Ernst Kobel
Bladerunner,
ancien pilote de
voile solaire



Équipement cybernétique : Câblage optique infrarouge des deux yeux. Câblage de pilotage. Broche de Type A.

Cailloux : Pilotage de voile solaire. Pilotage d'hovertank. Anglais. Japonais. Français.

Âge : 28 ans

Parrain : —

Argent : 800 €

Divers : —

Métier : Pilote de voile solaire

Autres talents : Filature 60% ; Combat à mains nues 75% ; Pistolet 75% ; Astrophysique 50%.

Éléments biographiques

9/10 Dette vis à vis d'un Yakuza.

12/3 Un Rêveur devient fou.

5/12 Une agence de détectives vous apprend les rudiments du métier de BladeRunner.

3/7 Vous devenez Pilote de Voile Solaire

6/9 Accident. Perte des yeux.

8/10 Câblage gratuit.

Points de Vie : 11

Impact : 0

SANTé mentale : 55%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	8
DEXtérité	12
FORce	9
TAILle	14
EDUcation	8
INTelligence	11
POUvoir	11
Prestance	40 %
Endurance	40 %
Agilité	60 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	40 %
Intuition	55 %
Volonté	55 %

Paul Morgan
Holoreporter



Équipement cybernétique : Câblage optique : enregistreur vidéo. Câblage auditif : téléphonique.

Âge : 29 ans

Parrain : Un ancien BladeRunner.

Argent : 12 000€

Divers : dette d'un Yakuza, dette envers un Wampire

Métier : Holoreporter

Autres talents : Filature 75% ; Connaissance de la rue 75% ; Gestion 60% ; Chimie 40% ; Falsification de documents écrits 40% ; Danse 60%.

Éléments biographiques

3/12 Victime d'une action terroriste.

11/3 Exfiltré de son TechnoBloc. Cicatrice normale à la jambe gauche.

3/6 Réalisation d'une vidéo.

12/10 Dette vis à vis d'un Wampire.

5/3 Enseignement d'un BladeRunner.

9/11 Dette d'un Yakuza.

Points de Vie : 10

Impact : 0

SANTé mentale : 50%

Caractéristiques & Attributs

APParence	11
CONstitution	10
DEXtérité	12
FORce	8
TAILle	10
EDUcation	8
INTelligence	13
POUvoir	10
Prestance	55 %
Endurance	50 %
Agilité	60 %
Puissance	40 %
Corpulence	60 %
Connaissance	40 %
Intuition	65 %
Volonté	50 %

Jenel Astaki
CyberTek en Es-
pace Profond



Équipement cybernétique : Broche d'Interface.
Programmes : Smaug, Noiraud et Snuff 2.3.
Âge : 25 ans
Parrain : —
Argent : 300€
Divers : Équilibre mental fragile
Métier : CyberTek (Piratage, conduite d'engins spatiaux, Déplacement en gravité zéro, Électronique).
Autres talents : Pistolet 60% ; Premiers soins 60% ; Plongée 60%.

Éléments biographiques

9/8 Meurtre d'un Yakuza. Cicatrice à peine visible.
3/5 Mineur en Espace Profond.
4/3 Mauvaise passe dans la Matrice.
4/6 Un jackeur vous paye en nature.
2/12 Vengeance sur un Phase II.
3/5 *Déjà tiré.*

Points de Vie : 11
Impact : 0
SANTé mentale : 20%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	8
DEXtérité	9
FORce	9
TAILle	14
EDUcation	8
INTelligence	13
POUvoir	14
Prestance	40 %
Endurance	40 %
Agilité	45 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	40 %
Intuition	65 %
Volonté	70 %

Sandra Vitteker
Rônin



Équipement cybernétique : Câblage d'acquisition de cible relié à la paume avec broche de calibrage. Broche de type C.
Cailloux : Réglage d'acquisition pour tous types d'armes. Pilotage d'engins lourds. Anglais. Arabe. Chimie.
Âge : 20 ans
Parrain : Un Yakuza.
Argent : 12 000€
Divers : dette envers un Yakuza
Métier : Rônin
Autres talents : Pilotage d'engins spatiaux 50% ; Pistolet 60% ; Chant 70%.

Éléments biographiques

3/7 Pilote de Voile Solaire.
9/10 Dette vis à vis du Yakuza.
9/11 Un BladeRunner a une dette envers vous.
10/8 Mort d'un Rônin.
6/10 Câblage gratuit.
10/3 Un Rônin vous enseigne ce qu'il sait.

Points de Vie : 12
Impact : 0
SANTé mentale : 50%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	11
DEXtérité	11
FORce	9
TAILle	14
EDUcation	8
INTelligence	14
POUvoir	10
Prestance	40 %
Endurance	55 %
Agilité	55 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	40 %
Intuition	70 %
Volonté	50 %

Jeremiah Steel
Jackeur



Équipement cybernétique : Câblage interne d'Interface (type C) avec liaison satellite.
Programmes : LazBeam II. Petiot IX. Noiraud. Magnum 28 et Blindman IV.

Cailloux : Pistolet Revolver. Premiers Soins.

Âge : 22 ans

Parrain : Une dirigeante d'un TechnoBloc.

Argent : 1 000€

Divers : dette d'une I.A.

Métier : Jackeur

Autres talents : Explosifs 50%; Bazooka 50%; Droit mondial 60%; Anglais 70%.

Éléments biographiques

11/11 Liaison avec un cadre de TechnoBloc qui se change en amitié.

11/8 Bénéficie de la pose d'une broche gratuite.

7/9 Un Jackeur vous éduque.

4/12 Une I.A. vous est redevable.

10/4 Blessé dans une bagarre entre gangs. Cicatrice.

10/7 Mercenaire pendant quelques mois. Cicatrice.

Points de Vie : 12
Impact : 0
SANTé mentale : 40%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	14
DEXtérité	10
FORce	9
TAILle	11
EDUcation	10
INTelligence	16
POUvoir	8
<hr/>	
Prestance	40 %
Endurance	70 %
Agilité	50 %
Puissance	45 %
Corpulence	55 %
Connaissance	50 %
Intuition	80 %
Volonté	40 %

Irina Toss
Garde du corps
Yakuza



Équipement cybernétique : MétaGriffes (aux deux mains).

Âge : 21 ans

Parrain : Un chef Yakuza

Argent : 40 000€

Divers : Elle possède aussi des griffes «normales» qu'elle met parfois en guise de «camouflage».

Métier : Yakuza

Autres talents : Acrobatie 70%; Conduite d'engins lourds 60%.

Éléments biographiques

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 Meurtred'un BladeRunner. Pas de cicatrice.

12/7 Exfiltre un ai d'une usine à Rêves.

9/4 Arrêtée à la place d'un Yakuza. Trois ans sur un astéroïde minier. Pas de cicatrice.

Points de Vie : 14
Impact : 0
SANTé mentale : 45%

Caractéristiques & Attributs

APParence	8
CONstitution	14
DEXtérité	10
FORce	9
TAILle	14
EDUcation	10
INTelligence	15
POUvoir	9
<hr/>	
Prestance	40 %
Endurance	70 %
Agilité	50 %
Puissance	45 %
Corpulence	70 %
Connaissance	50 %
Intuition	75 %
Volonté	45 %