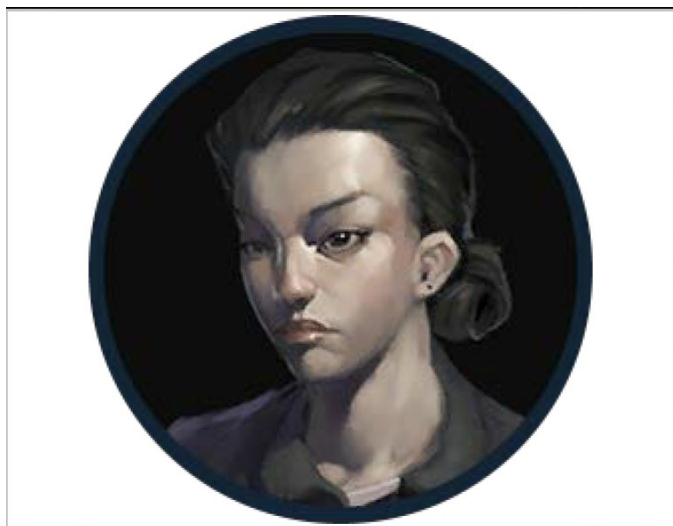


## KIKO, AGENT DE LA COMPAGNIE E3M



NOM COMPLET : SASAKI KIKO

TRAVAIL : AGENT DE LA COMPAGNIE E3M

ÂGE : 27, TAILLE : 1,72 m, POIDS : 82 kg

PERSONNALITÉ : AMBITIEUSE, CHARISMATIQUE

APPARENCE : Asiatique, jeune, taille fine, cheveux longs et noirs noués, yeux verts.

Sasaki a une réputation d'excellence presque parfaite, et semble toujours avoir quelqu'un qui peut accomplir un travail, ou aider un autre agent ou cadre. Elle affiche un sourire charmant en acceptant que tout soit fait dans la plus stricte confidentialité, après tout, qui d'autre qu'elle doit connaître le problème ? Elle est jeune, belle, charismatique, extrêmement intelligente et sait exactement comment conclure une affaire - ou en ouvrir une.

FORCE 3, AGILITÉ 3, ESPRIT 3, EMPATHIE 5

SANTÉ : 3, ARMURE : 2

COMPÉTENCES : Combat rapproché 1, Endurance 1, Combat à distance 1, Commandement 3, Manipulation 4, Comtech 2, Observation 3

TALENT : Moi d'abord, Ruse

OBJET FÉTICHE : Alliance gravée

ÉQUIPEMENT : Pistolet paralysant M2019C PKD, Montre Samani série E, P-DAT Seegson, Costume d'entreprise en kevlar (armure 2), Mallette blindée contenant : Carte de transmission de données, Enregistreur vocal, Pot-de-vin (5 000 \$)

CAMARADE : Gabriel Abebe

RIVAL : Yurlov Alsekevic

OBJECTIF PERSONNEL : Vous devez contrôler la productivité de la raffinerie et aider à Abebe dans son enquête.

OBJECTIF PERSONNEL EN DÉTAIL (rien que pour vos yeux) : Vous devez tenter de trouver un compromis entre les intérêts du BMC et d'E3M sans compromettre la relation avec Weyland-Yutani, au cas où un conflit surviendrait.

### TALENTS

#### Moi d'abord

Les intérêts de la compagnie passent avant tout, quoi qu'il advienne. Et c'est vous qui la représentez. Par conséquent, votre sécurité est essentielle ; les autres membres d'équipage, eux, peuvent être sacrifiés... Si vous êtes attaqué ou en danger de mort, et si un autre PJ ou PNJ amical se trouve à portée **COURTE** (dans la même zone), vous pouvez faire un test de **MANIPULATION** (normal et non opposé, qui ne compte pas comme une action) : en cas de succès, c'est l'autre personnage qui est victime de l'attaque ou du danger à votre place. Utiliser ce talent augmente votre **NIVEAU DE STRESS** de 1.

#### Ruse

Si la compagnie vous a appris quelque chose, c'est bien de rester à l'affût de tout ce qui vous permet d'avoir l'avantage. Vous pouvez forcer deux fois (au lieu d'une comme n'importe qui d'autre) tout test de compétence basé sur l'**ESPRIT**. Chaque test forcé augmente de 1 votre **NIVEAU DE STRESS**.