```
A TOUT PRIX
                        Si tu vas dans la foule sans orgueil à tout rompre,
                        Ou frayes avec les rois sans te croire un héros;
                        Si l'ami ni l'ennemi ne peuvent te corrompre
                        Si tout homme, pour toi, compte, mais nul par trop;
                        Si tu sais bien remplir chaque minute implacable
                        De soixante secondes de chemins accomplis,
                        À toi sera la Terre et son bien délectable,
                        Et, - bien mieux - tu sera un Homme, mon fils.
                                                             "Lettres à son fils" (1910) de Rudyard Kipling
Difficulté: 13/20
I) BACKGROUND :
Monsieur Otto Sango est un homme vieux. Très vieux grâce au progrès de la médecine du XXI en siècle auquel son immense fortune lui permet d'accéder. Car Monsieur Otto Sango a la chance d'appartenir à la très petite aristocratie auto-proclamée " citoyens libres de Crystal Palace ", une gigantesque station spatiale orbitale abritant bureaux, usines en micro-gravité et complexe
récréatifs. En effet, Monsieur Otto Sango est propriétaire d'une chaîne de casinos, la Nebula L'ted, comprenant le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day) dans lesquels les plus grandes fortunes orbitales et terrestres viennent s'encanailler, où tous les rêves sont possibles pour peu que vous puissiez vous les offrir. De fait, Monsieur Otto Sango est devenu un homme riche chaîne de casinos, la Nebula L'ted, comprenant le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day) dans lesquels les plus grandes fortunes orbitales et terrestres viennent s'encanailler, où tous les rêves sont possibles pour peu que vous puissiez vous les offrir. De fait, Monsieur Otto Sango est devenu un homme riche chaîne de casinos, la Nebula L'ted, comprenant le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day) dans lesquels les plus grandes fortunes orbitales et terrestres viennent s'encanailler, où tous les rêves sont possibles pour peu que vous puissiez vous les offrir. De fait, Monsieur Otto Sango est devenu un homme riche chaîne de casinos, la Nebula L'ted, comprenant le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day) dans lesquels les plus grandes fortunes orbitales et terrestres viennent s'encanailler, où tous les offrir. De fait, Monsieur Otto Sango est devenu un homme riche chaîne de casinos, la Nebula L'ted, comprenant le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day) dans lesquels les plus grandes fortunes orbitales et terrestres viennent le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day et la lesquels les plus grandes fortunes orbitales et terrestres viennent le Cléopâtre, l'Orion, le Paris, et le célèbrissime D-Day et le celèbrissime D-Day et le celèbris et le celèbrissime D-Day et le celèbris et le celè
puissant à Crystal Palace, cité du luxe et de la consommation à outrance. Il siège au conseil d'administration de Crystal Palace et préside à sa destinée, sans qu'aucun gouvernement terrestre ne puisse intervenir. On dit que là-haut, loin des crasseux, beaucoup de complots et de décision importantes se sont prises entre verres de champagne et louches de caviar...
 éliminer l'héritier et se partager l'empire (puisqu'à défaut d'héritier les actions de Monsieur Otto Sango devront être mise en vente sur le marché boursier, ils pourront à ce moment s'en emparer). Ils envoient à leurs tour une équipe.
```

qu'après avoir capturé leur victime dans un filet, ces mercenaires peu ordinaires l'ont embarqué dans un van neuf sans plaque d'immatriculation et ont pris la direction du sud (vers la frontière mexicaine). La nuit même, la mère, Alicia Dixon, demande l'aide des PJs.

séjour des PJs une ample publicité sur les prochaines festivités qui doivent avoir lieu au D-Day, qui servira temporairement de salle des fêtes. Reste à se faire inviter pour approcher Otto Sango. C'est là que les PJs devront faire preuve d'imagination!

Description: museau court, crocs naturels, oreilles en pointe, queue de combat avec des dards, une peau d'écaille assez épaisse de couleur verdâtre, griffes rétractiles, jambes digitigrades, voix grondante et basse.

Comme ils ne seront pas en terrain " ami ", ils devront être diplomates et un tant soit peu astucieux ! Par exemple jouer Otto Sango contre Anita Shamosh et Zach Karavelov pour récupérer Jérémiah Dixon.

Chronologie des événements et indices :

pris la route pan - américaine en direction de Mexico.

1) NighCity:

Mardi 25 avril 2020 :

Mercredi 26 avril 2020 :

Jeudi 27 avril 2020 :

Dimanche 30 avril 2020

2) Crystal Palace:

du conseil d'administration son futur héritier.

patrons ne veulent pas être découverts!

être temps de le présenter au monde...

Caractéristiques: Actions/round: 4

Matériels: Cybernétique: néant.

Caractéristiques : Actions/round : 3

Matériels: Cybernétique: néant.

autres membres sont des mercenaires.

Caractéristiques: Actions/round: 2

Otto Sango:

Anita Shamosh:

Zach Karavelov:

Caractéristiques: Actions/round: 3

Caractéristiques : *Actions/round :* 4

Caractéristiques: Actions/round: 3

corporatistes.

Les hommes – ours :

<u>Les hommes – dragons :</u>

III) LES PERSONNAGES NON JOUEURS :

poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6).

l'abri des regard indiscret. Les PJs devront se montrer diplomates et fins pour convaincre Otto Sango de rendre l'enfant

Attaque: 50% (armes/art martial)

Esquive/Parade: 32%

Idée/Intelligence: 55%

Autres compétences : 38%

Modificateur de Constitution : -8

Description: museau court, griffes rétractiles, fourrure, ossature plus grande et plus large, crocs naturels, voix forte.

Attaque: 50% (armes/art martial)

Esquive/Parade: 25%

Perception : 40%

Persuasion: 40%

Armure: veste légèrement blindée (PA 14)

Attaque: 35% (armes)

Esquive/Parade: 20%

Idée/Intelligence : 95%

Autres compétences: 45%

Modificateur de Constitution : -3

Matériels: Cybernétique: nanochirurigiens, pompe cardiaque, biomoniteur, neuromat, connexion

Attaque: 35% (armes)

Esquive/Parade: 35%

Idée/Intelligence : 95%

Autres compétences: 40%

Modificateur de Constitution : -5

Matériels: Cybernétique: neuromat, connexion informatique, support de puces, cyberaudio avec

Armure: veste légèrement blindée (PA 14) sous forme de tailleur

Attaque: 40% (armes)

Esquive/Parade: 30%

Idée/Intelligence : 60%

Autres compétences : 35%

Modificateur de Constitution : -5

Matériels: Cybernétique: neuromat, connexion informatique, support de puces, cyberaudio avec

Perception : 40%

Persuasion: 40%

Armure: veste légèrement blindée (PA 14).

<u>Personnages Non Joueurs de moindre importance (guérilléro, gang, policier, etc...)</u>:

Esquive/Parade: 35%

Idée/Intelligence : 50%

Autres compétences : 30%

Modificateur de Constitution : -5

Matériels: Cybernétique: connexion SuperArme (+30% en Tir), cyberoptique de visée (+10% en

Perception: 45%

Persuasion: 40%

Armure: veste légèrement blindée (PA 14).

Attaque : 40% (armes/art martial)

Perception: 50%

Persuasion: 80%

Armure: veste légèrement blindée (PA 14), attaché – case blindé (PS: 10, PA: 30).

Perception: 60%

Persuasion: 90%

Idée/Intelligence : 55%

Autres compétences : 38%

Modificateur de Constitution : -10

Points de Vie : 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Options: griffes rétractiles aux mains et aux pieds (= Eventreurs – 2d6 DMG), crocs (1d4 DMG), doubles muscles greffés (+8 en DMG à mains nues).

Points de Vie : 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Description: branchies, museau long, nageoire dorsale, pieds et mains palmées, crocs naturels, peau de cuir grise, voix liquide.

Points de Vie : 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Points de Vie : 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Points de Vie : 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Armes: pistolet court à fléchettes à fragmentation (préc +1, 8 charg, 2/round, 2d6+1 DMG + PA des armures/2).

Points de Vie: 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

Tir), amplificateur de lumière, écoute amplifiée (+30% en Perception Auditive), Etripeurs (3d6 DMG).

Armes: pistolet Budget Arms Auto (préc. +1, 2/ round, 3d6 DMG, 8 chargeur), fusil à pompe calibre 20 - balles (préc. 0, 2/rounds, 1d10+2 DMG, 5 chargeur), couteau (1d6 DMG).

téléphone cellulaire implanté, analyseur de stress vocal (+20% en Interrogatoire), affineur d'images (+20% en Perception Visuelle), Etripeurs (3d6 DMG).

Armes: Taser (préc. –1, 25 charges, 1/round, 1d4 DMG – ne pas tenir compte des armures + jet d'évanouissement/Diff 4).

Virulence 6, 4 charges, portée : 3 m), d'un vaporisateur de gaz soporifique (Virulence 5, 2 doses).

Armes: Taser (préc. -1, 25 charges, 1/round, 1d4 DMG – ne pas tenir compte des armures + jet d'évanouissement/Diff 4).

informatique, support de puces, cyberaudio avec téléphone cellulaire implanté, analyseur de stress vocal.

Notes: Otto Sango a toujours deux hommes – dragon en guise de garde du corps à moins de 5 m de lui. Ils se feront tuer à sa place. A part eux, une cour empressé d'admirateurs, de secrétaires et d'employés accaparent son temps.

Description: jeune femme blonde, visiblement bioscupltée pour paraître la plus belle (et le résultat est saisissant!), elle est néanmoins très intelligente et froidement calculatrice. Un bel exemple de la nouvelle génération de corpo qui s'apprête à prendre le pouvoir...

Options: respiration aquatique, crocs (1d4 DMG), sonar (détection des mouvements sur 10 m – ne peut être jamais surpris).

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

touchée – ne pas tenir compte de son armure), fusil – laser (préc. –1, 200 charges, 1d6+2 DMG + PA des armures/4 sauf si elles sont réfléchissantes).

Perception: 45%

Persuasion: 35%

Armure: veste légèrement blindée (PA 14)

<u>3) Le final :</u>

Mais au crépuscule de sa vie, Monsieur Otto Sango se sent terriblement seul. Il n'a pas de famille et a sacrifié ses amis à sa vie professionnelle. De plus, il se sait atteint d'un cancer incurable qui le ronge petit à petit et qui le tuera d'ici quelques années, malgré ce que lui disent ses escrocs de médecins. Mais avant de partir, il doit mettre de l'ordre dans ses affaires. Se trouver un héritie ses amis à sa vie professionnelle. De plus, il se sait atteint d'un cancer incurable qui le ronge petit à petit et qui le tuera d'ici quelques années, malgré ce que lui disent ses escrocs de médecins. Mais avant de partir, il doit mettre de l'ordre dans ses affaires. pour assurer la pérennité et l'unité de son entreprise, dont il détient la majorité du capital (et donc des voix au conseil d'administration). L'affaire est d'autant plus urgente qu'il a découvert que son dossier personnel informatisé (notamment médical) avait été forcé. Or, nombreux sont les directeurs de casinos aux dents longues qui rêvent de prendre leur autonomie...

Aussi, Monsieur Otto Sango décide-t-il d'envoyer au plus vite une équipe enlever un enfant, son futur héritier, dans un des bidonvilles qui peuplent la Terre. A ce moment Crystal Palace passe en orbite au-dessus de NightCity... Toujours à l'affût, Miss Anita Shamosh, directrice du Cléopâtre, et Monsieur Zach Karavelov, directeur du D-Day, décident de joindre leurs efforts pour le surs efforts efforts efforts pour le surs efforts e

II) LA MISSION:

Le scénario se déroule en deux temps. Dans un premier temps, les PJs vont apprendre que le fils (Jérémiah Dixon) d'un membre de la Zone de Comba de NightCity. Néanmoins, si les PJs remontent la piste, celle-ci les conduira au large du Panama (NB: la Canal du Panama est une zone franche sous souveraineté américaine). Là, dans les eaux internationales, un bateau – plate-forme russo - norvégienne RCS Energia organise à bas prix des lancements vers les stations orbitales basses, sans poser trop de questions. C'est à Panama ou a

niveau de la plate-forme que la seconde équipe tentera vainement de liquider l'enfant. En fait, les PJs devront choisir entre s'opposer au meurtre et laisser fuir en orbite les ravisseurs et leur victime ou laisser commettre un meurtre d'enfant! De fait, dans un second temps, les PJs devront poursuivre leur investigation à Crystal Palace, où les deux équipes risquent de tenter de les éliminer

Jérémiah Dixon, 15 ans, apprenti mécanicien, est enlevé vers 19h00 à la sortie du garage dans lequel il travail, au cœur de la Zone de Combat, par une équipe " de cinq hommes, très grands, au moins 2,50 mètres! Tous vêtus de noirs et armés de fusils lance – filets, comme les unités anti - émeutes. Ah oui, ils avaient tous des queues, avec des dards! ". Les rares témoins raconteron

Si les PJs ont su se renseigner auprès de leurs indicateurs (Connaissance de la Rue/Diff. 10), ils ont pu refaire le trajet du van avec à peine 5 heures de retard sur eux. Visiblement, les ravisseur ont pris la highway 51 en direction du Mexique. Si un PJs netrunner se branche sur le Réseau, il apprendra qu'une véritable bataille se déroule à la frontière, entre San Diego et Tijuana, entre "deu équipes de mercenaires inconnus et sur-armés ", faisant fuir la police de l'immigration et les gardes – frontières. Sur place quelques heures plus tard, les PJs ne trouveront que des douilles (en fortes quantité) et un cadavres d'homme – ours (appartenant à la deuxième équipe chargé d'éliminer le futur héritier). Visiblement, les ravisseurs ont réussit à en réchapper ont franchi la frontière de l'immigration et les gardes – frontières. Sur place quelques heures plus tard, les PJs ne trouveront que des douilles (en fortes quantité) et un cadavres d'homme – ours (appartenant à la deuxième équipe chargé d'éliminer le futur héritier). Visiblement, les ravisseurs ont réussit à en réchapper ont franchi la frontière de l'immigration et les gardes – frontières de l'im

Après une halte dans la ville de Guadalajara, les PJs arrivent à Mexico, une énorme cité polluée abritant plusieurs centaines de millions d'habitants, essentiellement dans des favelas. Retrouver une trace du van ne sera pas chose aisé tant les PJs sont loin de leur milieux habituel. Ce sera long (au moins 48 heures de recherches), difficile (Connaissances de la Rue/Diff 5 – au fait, un des PJs sont loin de leur milieux habituel. parle espagnol?) et cher (10000 Eb au moins: les gringos sont riches, c'est bien connus!). Les américains n'étant pas les bienvenu depuis la Guerre de Colombie et la fermeture de la frontière nord (pour limiter l'immigration violente d'un gang de rue chicanos (histoin violente d'un gan

Les PJs devront faire la même recherche d'information à Guatemala (capitale du Guatemala), à San Salavador (capitale du Costa Rica). Malgré les difficultés, la réponse est identique, les ravisseurs se dirigent vers le sud. A Panama City (capitale du Costa Rica). Malgré les difficultés, la réponse est identique, les ravisseurs se dirigent vers le sud. A Panama City (capitale du Costa Rica). port, à la sortie Pacifique du canal, le van abandonné. Dedans, il retrouveront deux fusils lance – filets, 5 doses de nourritures, le cadavre d'un homme – dragon visiblement mort de ses blessures et une combinaison spatiale légère. Si les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée de faire les bars du port, ils trouveront (Connaissance de la Rue/Diff 8) des marins russes (Les Pis ont la bonne idée doivent parler le russe car les marins parlent un très mauvais anglais!) qui après quelques verres de mauvaise vodka synthétique se montreront plus volubiles et parleront de la base de lancement spatiale maritime, la plate-forme russo - norvégienne RCS Energia. Depuis deux ans, elle organise à cet endroit du monde (prés de l'équateur, c'est moins cher en carburant) des envois de capsule et de mini – navettes spatiales en orbite basse, essentiellement surtout vers l'anneau d'usines en micro – gravité, mais parfois aussi vers certaines stations. En général, il s'agit de matériaux ou d'ouvriers que les corporations recherchent à acheminer à bas prix... ou discrètement. Un voyage coûte environ 10000 Eb par personne (contre 25000 Eb sur une ligne ordinaire). Par contre, RC Energia ne garantit pas la sécurité de ses passagers... Si les Pjs insistent auprès du marin, ils apprendront qu'un groupe d'exotiques doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit les prendre en charge le soir même au port marchand, qu'elle n'est pas leur par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à Crystal Palace. Le bateau de la compagnie doit être acheminer sous peu par navette à compagnie doit être acheminer sous peu par navette à compagnie doit être acheminer sous peu par navette à compagnie doit être acheminer sous peu par navette à compagnie doit être acheminer sous peu par

Si l'Amérique du Sud n'était pas leur monde, Crystal Palace ne sera jamais le leur. C'est un paradis pour très riches corpo rêvant de s'arracher à la vallée de larmes qu'est devenu la Terre (grâce à eux d'ailleurs). L'adaptabilité des PJs sera essentielle pour passer inaperçue et ne pas éveiller les soupçons de la sécurité, du conseil d'administration et in fine de Otto Sango. Ils doiverne sera jamais le leur. C'est un paradis pour très riches corpo rêvant de s'arracher à la vallée de larmes qu'est devenu la Terre (grâce à eux d'ailleurs). L'adaptabilité des PJs sera essentielle pour passer inaperçue et ne pas éveiller les soupçons de la sécurité, du conseil d'administration et in fine de Otto Sango. Ils doiverne sera jamais le leur. C'est un paradis pour très riches corpo rêvant de s'arracher à la vallée de larmes qu'est devenu la Terre (grâce à eux d'ailleurs). L'adaptabilité des PJs sera essentielle pour passer inaperçue et ne pas éveiller les soupçons de la sécurité, du conseil d'administration et in fine de Otto Sango. Ils doiverne sera jamais le leur. C'est un paradis pour très riches corpo rêvant de s'arracher à la vallée de larmes qu'est devenu la Terre (grâce à eux d'ailleurs). L'adaptabilité des PJs sera essentielle pour passer inaperçue et ne pas éveiller les soupçons de la sécurité, du conseil d'administration et in fine de Otto Sango. apprendre à s'habiller et à se comporter comme de riches touristes. Quand on sort de la Zone de Combat, c'est pas gagner d'avance (Adaptabilité/Diff 5). Et surtout ils se rendront compte en banque ! Or l'enquête sera dangereuse tant la sécurité est élevée à Crystal Palace, tant du point de vue physique qu'informatique, car le touriste paie aussi la tranquillité. En cas d'échec au jet d'Adaptabilité, Otto Sango enverra ses hommes – dragons enquêter sur les PJs. Ceux-ci s'apercevront qu'ils sont suivis, écoutés et espionnés sur un jet de Perception Visuelle/Diff 10. Si les PJs tentent d'agir, Otto Sango le fera emprisonnés puis expulser de Crystal Palace. S'ils insistent, il les fera exécuter par ses hommes. Compte tenu de sa situation, Otto Sango peut agir le plus légalement possible contre les PJs; ce n'est pas le conseil d'administration qui le blâmera. Par contre la deuxième équipe, celle des hommes – ours, se doit d'agir plus discrètement pour éliminer le futur héritier. Elle provoquera un

série d'attentats contre les casinos d'Otto Sango, afin d'éloigner les soupçons de Anita Shamosh et Zach Karavelov, puis tentera un unique coupe de force contre l'enfant au moment de sa remise à Otto Sango, qui doit avoir lieu dans les locaux du casino D-Day, lors d'une grande soirée célébrant le 7ème anniversaire de la station spatiale. Otto Sango compte bien présenter à l'ensemble

Les indices relatifs à Otto Sango : les hommes —dragons sont facilement peuvent être facilement reliés à Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des services de sécurité officielle du conseil administration de Crystal Palace. Reste à déterminer pourquoi Otto Sango car ils lui servent à la fois de garde prétorienne et composent un des servent à la fois de garde prétorienne et composent un des servent à la fois de garde prétorienne de la fois de garde prétorienne et composent un des servent à la fois de garde prétorienne de la fois de garde prétorienne de la fois de garde prétorienne de la fois de la fois

Réseau/Diff 12) de Crystal Palace, un netrunner peut déterminer que la société d'Otto Sango fait l'objet de spéculation boursière à la baisse, malgré la bonne réputation des casinos : une mauvaise nouvelle doit donc "plomber "les actions de la société Nebula L'ted. Il faudra que le PJ netrunner pirate l'ordinateur personnel (Vitesse : 3, Mémoire : 40, Mur de Données : 10, Code d'Accès 20, Carte Mère: 6, Programmes: Limier, SeeYa, Krash, Eclair Diabolique) pour qu'il ait accès aux fichiers médicaux d'Otto Sango et sache qu'il a un cancer incurable qui le tuera dans les prochaines années, qu'il est sans héritier (hormis celui qu'il vient de "voler") et que sa fortune et son entreprise risque d'être dispersée à sa mort. La télévision interne de Crystal Palace fait durant la coès aux fichiers médicaux d'Otto Sango et sache qu'il a un cancer incurable qui le tuera dans les prochaines années, qu'il est sans héritier (hormis celui qu'il vient de "voler") et que sa fortune et son entreprise risque d'être dispersée à sa mort. La télévision interne de Crystal Palace fait durant la coès aux fichiers médicaux d'Otto Sango et sache qu'il a un cancer incurable qui le tuera dans les prochaines années, qu'il est sans héritier (hormis celui qu'il vient de "voler") et que sa fortune et son entreprise risque d'être dispersée à sa mort. La télévision interne de Crystal Palace fait durant la coès aux fichiers médicaux d'Otto Sango et sache qu'il a un cancer incurable qu'il a un cancer incurable qui le tuera dans les prochaines années, qu'il est sans héritier (hormis celui qu'il vient de "voler") et que sa fortune et son entreprise risque d'être dispersée à sa mort. La télévision interne de Crystal Palace fait durant la coès aux fichiers médicaux d'Otto Sango et sache qu'il a un cancer incurable qu'il a un ca

Les indices relatifs à Anita Shamosh et à Zach Karavelov: mener des investigations sur la deuxième équipe sera plus difficile. Si les PJs s'intéressent aux attentats qui touchent les casinos, en interrogeant discrètement les témoins (de riches touristes: il faut savoir les aborder!), certains affirmeront avoir vu quelques minutes auparavant "un homme – ours plutôt grand, vêtu d'un costum trois pièces gris, d'une chemise blanche et d'un nœud papillon noir "). Bien sûr, les exotiques sont nombreux à Crystal Palace, mais les PJs ont déjà vu des hommes —ours sur Terre auparavant. Ils en déduiront qu'il s'agit de la seconde équipe. S'ils se rendent assez tôt sur le lieu d'un attentat, il pourront fouiller les décombres et trouveront (Perception Visuelle/Diff 9) les restes d'une cart bancaire. Après analyse (Informatique/Diff 12), le netrunner y trouvera un numéro de compte ouvert (et amplement pourvu : 150000 Eb) il y a peu de temps par Anita Shamosh et Zach Karavelov pour les frais de mission de la seconde équipe dans une banque orbitale. Après quelques recherches sur le Réseau (Connaissance du Réseau/Diff 15), le netrunner découvrira les vraies fonction

d'Anita Shamosh et Zach Karavelov au sein de la société Nebula Lted. Aux PJs d'en tirer les bonnes conclusions et d'utiliser intelligemment cette information. Si les PJs se font remarquer d'une quelconque manière que ce soit ou gêne la deuxième équipe, celle-ci tentera purement et simplement de les éliminer les plus discrètement possible – car elle n'a pas de mandat légal et leuxième

Le soir du 7^{ème} anniversaire de l'ouverture de Crystal Palace, un public prestigieux, stars du show-business, acteurs, riches corpos, membres de conseils d'administration et vedettes du Réseau se rendent sous le crépitement des flashs et la lumière crue des projecteurs des caméras de télévision au *D-Day*. Une impressionnante garde d'honneur d'hommes – dragons en tenus d'apparat et a garde-à-vous, fusil – laser à la main, encadrent le tapis rouge qui va du boulevard en haut du monumental escalier de marbre du casino. Sous les projecteurs, les statues modernes d'or et d'argent qui encadrent la gigantesque porte de bronze à double battant scintillent. Maître de cérémonie et impeccablement vêtu, **Otto Sango** accueille ses invités sous le regard blasé des journalistes. Le invités s'éparpillent dans la première salle, celle des machines à sous, puis dans la seconde, celle des tables de jeux, accueillis par une myriade de femmes – bunny et de maîtres d'hôtel pressés de satisfaire leur moindre caprice. Les croupiers commencent déjà à distribuer les cartes. Les rires fusent et le champagne coule à flot. Sur la piste de danse, quelques couples se lancent. D'autre bientôt éméchées et attirées par les poupées érotiques du casino, montent au deuxième étage dans les chambres "spéciales". Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte déjà la table et le buffet pour la réception de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. Dans la salle de bal, une autre équipe monte de la nuit. papillon. Machinalement, il passe la main sur la nuque, là où se trouve maintenant fixée une Puce Comportementale "Fils Parfait "reliée à son cortex. Il soupire et se dirige vers la salle de bal accompagné par la triste et silencieuse jeune exotique. Elle a pitié de co enfant qui vit en permanence comme un drogué. Otto Sango sourit avec fierté quand il voit approcher SON fils. Quel héritier il fera quand il voit approcher son fils.

Les PJs ont le choix pour s'introduire discrètement dans le casino : soit par les cuisines (mais elles grouillent de personnel), soit par le toit de verre (Escalade/Diff 12) qui surplombe certaines chambres du second étage, et qui donnent directement accès sur la grande verrière de Crystal Palace (ah! se réveiller au clair de Terre, un verre de champagne à la main!). Ce soir les alarmes environnementales ont été débranchées compte tenu du nombre d'invités présent. Par contre, des hommes – dragons en grand nombre patrouillent discrètement les PJs (pour ne pas déranger les festivités) et de les entraîner à la cave pour une séance d'interrogatoire musclée

Options: queue de combat (1d10 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), Ecaille Epaisse (= Peau Tissée – 14 PA), griffes rétractiles aux mains et aux pieds (= Eventreurs – 2d6 DMG), odorat amplifié (75% en Perception Olfactive), yeux senseurs de température (= cyberoeil option infrarouge), muscles greffés (+4 en DMG à mains nues), crocs (1d4 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), Ecaille Epaisse (= Peau Tissée – 14 PA), griffes rétractiles aux mains et aux pieds (= Eventreurs – 2d6 DMG), odorat amplifié (75% en Perception Olfactive), yeux senseurs de température (= cyberoeil option infrarouge), muscles greffés (+4 en DMG à mains nues), crocs (1d4 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), Ecaille Epaisse (= Peau Tissée – 14 PA), griffes rétractiles aux mains et aux pieds (= Eventreurs – 2d6 DMG), odorat amplifié (75% en Perception Olfactive), yeux senseurs de température (= cyberoeil option infrarouge), muscles greffés (+4 en DMG à mains nues), crocs (1d4 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), Ecaille Epaisse (= Peau Tissée – 14 PA), griffes rétractiles aux mains et aux pieds (= Eventreurs – 2d6 DMG), odorat amplifié (75% en Perception Olfactive), yeux senseurs de température (= cyberoeil option infrarouge), muscles greffés (+4 en DMG à mains nues), crocs (1d4 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), exception of the cyberoeil option infrarouge), muscles greffés (+4 en DMG à mains nues), crocs (1d4 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), exception of the cyberoeil option infrarouge), muscles greffés (+4 en DMG à mains nues), crocs (1d4 DMG + poison naturelle de type circulatoire de virulence 3/6), exception of the cyberoeil option of the cyber

Armes: Pistolet Volt Modèle 009 (Prec +1, 1 cp/round, 6 charges, 3d6 DMG + jet d'évanouissement/Diff 8 + 65% de chances de griller toutes composantes électroniques y compris la cybernétique de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de lancer extensible "Spawnblade" (1d6 DMG + 1d6+3 DMG quand la cible a étale de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de lancer extensible "Spawnblade" (1d6 DMG + 1d6+3 DMG quand la cible a étale de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de lancer extensible "Spawnblade" (1d6 DMG + 1d6+3 DMG quand la cible a étale de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de lancer extensible "Spawnblade" (1d6 DMG + 1d6+3 DMG quand la cible a étale de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de la victime!), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), couteau de la victime!)

Notes: la première équipe comprend un netrunner (console de combat: Vitesse: 5, Mémoire: 45, Mur de Données: 10, Code d'Accès: 10, Code d'

Armes: Sliver 10 (préc. +1, 100 chargeur, 5/round, 2d6+1 DMG), Mono – Kendachi Two (préc. 0, 4d6 DMG + PA des armures/2), sur Terre uniquement: H & K MPK 11 (pistolet: 3/round ou rafale de 5 j/à 700 m, lunette de visée X4 infrarouge, préc.-1, 4d6+ DMG, 100 chargeur).

Notes: la seconde équipe comprend un netrunner (console de combat: Vitesse: 5, Mémoire: 45, Mur de Données: 10, Code d'Accès: 10, Code d'A

Otto Sango est lui-même un exotique, un homme – requin. C'est un homme d'affaires impitoyable mais aussi, avec l'âge, un être humain soucieux de faire autre chose que de l'argent dans la vie. Son projet n'est pas seulement être lement être lement être lement être lement etre lem

téléphone cellulaire implanté, analyseur de stress vocal (+20% en Interrogatoire), implant contraceptif, demoiselle de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un lance – dard empoisonné (1d4 + poison de type circulatoire de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un la contractore de minuit, écoute amplifiée (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option dans les doigts un la contractore de minuit, exclusive (+30% en Perception Visuelle), cybermain chromée avec en option de minuit, exclusive (+30% en Perception Visuelle), cybermain c

Description: c'est un jeune homme d'origine russe, adepte des coups de force dans le monde de la finances. Certains murmurent qu'il aurait appris de douteuses méthode au sein des maffias russes de Moscou... Moins discipliné qu'Anita Shamosh, il sera tenter de balancer les PJs dans l'espace (sans scaphandre, bien sûr) s'ils s'avisaient de lui mettre des bâtons dans les roues.

un père et un même un bon père. Peu prolixe, les PJs devront deviner ce sentiment envers l'enfant en observant attentivement Otto Sango avant d'entreprendre toute action. Car c'est par ce qu'il veut le bonheur de Jérémiah Dixon avant même la survie de son entreprise qu'il sera prêt à le relâcher... si les PJs se montrent convaincant !

de compliquer la recherche de renseignements). Renseignements pris, le van a continué sa route vers le sud après avoir fait le plein de carburant, de nourriture, de médicaments (pour les blessés) et de somnifère (pour les blessés) et de somnifère (pour le kidnapé). La route reprend, abandonnant le désert de rocailles pour la jungle du Chiapas (vous avez dit guerilleros ?).

surprise de constater qu'une équipe d'hommes – ours tentent de tuer les ravisseurs et surtout l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseur et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseurs et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseurs et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseurs et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseurs et l'enfant! Ils n'auront pas d'autres choix que de s'attaquer à eux... laissant fuir les ravisseurs et l'enfant le la compagnie. C'est impuissant qu'il verront la navette décoller en direction de la compagnie.