



SHADOWRUN HÉRITAGE

UNE MISÉRICORDE INFINIE



SCÉNARIOS



LA CHASSE EST OUVERTE

Elizabeth Nunn, une femme douce et bienveillante, qui a l'étrange habitude de trainer dans les hôpitaux et les églises abandonnées, veut se venger. Et sa rancune est des plus profondes, du genre qui nécessite une aide professionnelle ; et on ne parle pas ici de psychothérapie. Elle a besoin de shadowrunners et s'ils acceptent le boulot, ils vont devoir se frotter à de féroces gangers, de sauvages créatures et aux membres d'une société secrète magique qui protègent farouchement leurs secrets. S'ils parviennent à survivre, les runners iront jusqu'à Montréal, où ils pourront découvrir ce qui rend Elizabeth Nunn si furieuse. Et jusqu'où elle est prête à aller pour se venger.

Une miséricorde infinie est une série de *Shadowrun Missions* qui furent jouées dans des conventions, puis publiées en VO dans la gamme *Shadowrun, Cinquième édition*. Ces quatre aventures formant une mini-campagne incluent toutes les informations pour les jouer.

Dans ce cadre, Ombres Portées 2.0 vous propose, en introduction, *Montréal 2074*, également inédit en français, apportant des éléments de contexte concernant la république du Québec et en particulier la ville de Montréal. Tout ceci pour vous donner toutes les clés de la conurb afin d'étendre vos campagnes à Montréal et au Québec.

Comme pour tous les suppléments de la gamme Héritage, les règles et statistiques des personnages ont été adaptées pour être utilisables avec *Shadowrun, Cinquième édition*, *Shadowrun, Sixième édition* et *Shadowrun : Anarchy*.



Under License From



BLACK-BOOK-EDITIONS.FR | CATALYSTGAMELABS.COM | SHADOWRUNTABLETOP.COM

© 2021 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Shadowrun, Sixth World, and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.



**UNE
MISÉRICORDE
INFINIE**

TABLE DES MATIÈRES

UNE MISÉRICORDE INFINIE	3	Scène 5 : Lire entre les lignes.....	42
Avant-propos.....	6	Scène 6 : Miséricordieuse.....	44
Un nouveau collectif pour un JDR trentenaire.....	6	Ramasser les morceaux.....	44
De Seattle à Montréal.....	6	RECHERCHE	45
Jusqu'où iront-ils ?.....	6	Synopsis de la mission.....	45
LA RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC	8	Scène 1 : Un air de déjà vu.....	45
Les Ombres du Nord	9	Scène 2 : Trouver les Illuminés dans le noir.....	46
Après Cross.....	10	Scène 3 : Mettre les Illuminés en lumière.....	47
Se rendre au Québec et s'y déplacer.....	11	Scène 4 : Chasser dans le noir.....	49
Expansion, récession, un peu moins de récession.....	11	Scène 5 : Emmène-moi à ton chef.....	51
Les quartiers	12	Scène 6 : Soirée religieuse.....	53
Particularité géographique.....	12	Ramasser les morceaux.....	53
Ouest-de-l'île.....	12	RÉCUPÉRATION	54
Saint-Laurent.....	14	Synopsis de la mission.....	54
Centre-ville.....	14	Scène 1 : Tabarnack !.....	54
PMR (Le Plateau-Mont-Royal).....	15	Scène 2 : L'heure du départ.....	55
Westmount et Outremont.....	16	Scène 3 : Bienvenue à Montréal.....	56
Montréal-Ouest.....	16	Scène 4 : J'espère que vous avez deviné mon nom.....	56
Vieux-Montréal.....	16	Scène 5 : Les règles ne s'appliquent qu'aux autres.....	58
Montréal-Nord et Saint-Léonard.....	17	Scène 6 : Les enfants, quel est ce bruit ?.....	60
Montréal-Est.....	17	Scène 7 : Compte à rebours final.....	62
Personnalités et motards	18	Scène 8 : Vous chargez seize tonnes.....	63
La Mafia.....	18	et qu'est-ce que vous y gagnez ?.....	63
Les Triades.....	19	Ramasser les morceaux.....	63
Les gangs.....	19	RÉSOLUTION	64
Les néo-anarchistes.....	20	Synopsis de la mission.....	64
Les Frères chasseurs.....	21	Scène 1 : Rencontre finale.....	65
Les Déchus.....	21	Scène 2 : Être (plus qu') humain.....	65
Machinations corporatistes	22	Scène 3 : La résidence des enfants.....	65
Le Consortium pour le développement du Québec.....	22	Scène 4 : Comportement de goule.....	67
La Gendarmerie.....	22	Scène 5 : Camp ennemi.....	68
Les affaires dans le Nord.....	23	Scène 5A : Des jouets, des jouets !.....	70
Les Américains d'origine.....	24	Scène 6 : Drame.....	71
La faune.....	25	Scène 7 : Le dernier chapitre... pour l'instant.....	71
Informations de jeu	25	Ramasser les morceaux.....	72
Contacts.....	25	INFORMATIONS DE JEU	73
UNE MISÉRICORDE INFINIE	30	Investigations.....	73
Contexte général.....	30	Ombres portées.....	75
Préparation de la campagne.....	30	Laurent Nazaire.....	75
Exécution de la campagne.....	31	Notre Dame de la Miséricorde / Elizabeth Nunn.....	75
Règles générales.....	32	Magus Tyrone Girardi.....	76
Scène 0 : Des petits nouveaux en ville.....	35	Hellbent.....	76
RECONNAISSANCE	36		
Synopsis de la mission.....	36		
Scène 1 : Le boulot.....	36		
Scène 2 : En route.....	38		
Scène 3 : Un sol des plus instables.....	40		
Scène 4 : En sous-sol.....	41		

© 2021 The Topps Company, Inc. All Rights Reserved. Shadowrun and Matrix are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc., in the United States and/or other countries. No part of this work may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing of the Copyright Owner, nor be otherwise circulated in any form other than that in which it is published. Catalyst Game Labs

and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

Édité par Black Book Éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 St Priest, FRANCE
www.black-book-editions.fr
Dépôt légal : Novembre 2021.
ISBN PDF : 978-2-38227-109-4



ANNEXE SR5	77	ANNEXE SRA	87
Montréal 2074.....	78	Montréal 2074.....	88
Une miséricorde infinie	79	Une miséricorde infinie	89
Reconnaissance.....	79	Veilleur.....	89
Recherche.....	81	La dissociation.....	89
Récupération.....	82	Reconnaissance.....	89
Résolution.....	84	Recherche.....	91
Informations de jeu.....	85	Récupération.....	92
		Résolution.....	95
		Informations de jeu.....	96

ANNEXE PLANS	97
---------------------------	-----------

CRÉDITS VO - MONTRÉAL 2074

Textes : Olivier Gagnon

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Éditeur : Jason M. Hardy

Direction artistique : Brent Evans, Kat Hardy

Design et Mise en page : Matt Heerd

Illustrations : Ian King

CRÉDITS VO - UNE MISÉRICORDE INFINIE

Textes : Ray Rigel, Beth Miller

Développeur Assistant : Peter M. Andrew Jr.

Édition et développement produit : Robert McKittrick

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Direction artistique : Brent Evans, Kat Hardy

Illustration de couverture : Victor Manuel Leza Moreno

Design couverture et mise en page : Matt Heerd

Illustrations : Balixa, John Emmons, Andreas « AAS » Schrot

Cartes : Mauro Peroni, Sean MacDonald, Eric Trautmann

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle

Une traduction d'Ombres Portées 2.0 : Michel « Indiana Bougnat » Barthomeuf, Thomas Bizet, David « Amaranthe » Castelli, Baptiste « Bashar » Charrette, Geoffrey « Enkidou » Delmée, Renaud « BigFoot » Denis, Delphine Favier, Julien Lallemand, Antoine Malette, Bruno « Hemji » Mansoux, Vermer, Ghislain Meillieux

Maquette : Romano Garnier, Pierre Michaud

Illustrations VF : Alban Schuiten (sous licence CC-BY)

L'Équipe de Black Book Éditions : Thomas Berjoan, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Julien Collas, Damien Coltice, Mathieu Disy, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Jordan Garay, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Frédéric Lipari, Coline Mergen, Céline Munoz, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

AVANT-PROPOS

Attention, cet ouvrage n'est pas une traduction officielle de la gamme *Shadowrun*, *Sixième édition* ! Il s'agit de la traduction, par une communauté de bénévoles, d'un supplément d'une édition précédente de *Shadowrun* et dont les règles ont été rendues compatibles avec les dernières itérations de *Shadowrun*, de la cinquième à la sixième édition, en passant par *Anarchy*.

UN NOUVEAU COLLECTIF POUR UN JDR TRENTENAIRE

Cela fait maintenant plus de 30 ans que *Shadowrun* a vu le jour, devenant l'un des piliers du monde du jeu de rôle. Cela fait aussi 30 ans que le monde de *Shadowrun* évolue couvrant 30 années d'événements de 2050 à 2080. Et cela n'est pas prêt de s'arrêter avec la dernière version : *Shadowrun*, *Sixième édition*.

Ce sont des centaines de suppléments qui ont envahi les étagères des boutiques au fil des années. Cette production prolifique n'a malheureusement pas pu être intégralement traduite en français. Tout le monde n'ayant pas la chance de lire dans la langue de Shakespeare, nous trouvons dommage que les joueurs de *Shadowrun* ne puissent profiter des suppléments mythiques du passé.

Mais *Shadowrun* a la chance d'avoir, en plus de ses éditeurs officiels, une communauté très active. Celle qui s'affaire actuellement, et qui vous propose ce supplément, a pris le nom d'Ombres Portées 2.0 en hommage à ses prédécesseurs du collectif Ombres Portées.

L'une des missions que ce collectif s'est donnée est de vous fournir des traductions d'anciens suppléments de *Shadowrun*. Pourquoi traduire ces ouvrages ? Tout simplement parce que de nombreux suppléments des éditions précédentes sont encore tout à fait pertinents et utiles pour jouer à *Shadowrun* aujourd'hui.

Ce sont donc les travaux de traduction et de relecture des membres du collectif Ombres Portées 2.0 qui ont permis de réaliser l'ouvrage que vous lisez, avec la collaboration technique et éditoriale de Black Book Éditions.

DE SEATTLE À MONTRÉAL

Cette nouvelle parution d'Ombres Portées 2.0 regroupe deux suppléments inédits en français : *Montréal 2074* et *Une miséricorde infinie*.

Le premier est un supplément paru vers la fin de *Shadowrun*, *Quatrième édition* qui décrit le contexte général de la république du Québec, voisine des NAO et des UCAS, et nous donne plus de détails sur la ville de Montréal. Cette dernière était en perdition mais est à présent en pleine transformation et les différents acteurs présents vont tout faire pour en tirer parti. Le second est un recueil de scénarios faisant partie des *Shadowrun Convention Missions* paru pour *Shadowrun*, *Cinquième édition*. Ces aventures prêtes à jouer vont emmener les runners de Seattle à Montréal dans une quête pour la vérité et la vengeance d'une étrange Mrs Johnson.

C'était donc l'occasion de proposer en français un nouveau cadre pour que les runners devant quitter quelques temps Seattle, ou tout autre endroit, pour se faire oublier puissent s'aventurer chez ce voisin si proche et pourtant si différent des UCAS. Les scénarios ici présents permettent

également à vos runners de prendre leurs premières marques à Montréal, voire y trouver des contacts pour de futurs runs en ville ou, pourquoi pas, vers les étendues sauvages du nord du Québec.

Enfin, comme à notre habitude, règles et statistiques ont été adaptées à celles de la sixième édition et vous trouverez en annexes, celles pour *Shadowrun*, *Cinquième édition*, et *Shadowrun : Anarchy*. Bref, vous n'avez plus aucune excuse ! Allez à votre dépanneur acheter du fromage en grains qui fait couic-couc pour préparer votre poutine, enfiler votre vieux t-shirt des Canadiens et profitez d'un bon match de hockey en dégustant une broue et en vous sucant le bec. Et n'oubliez pas vos bobettes, fa' frette dans c' coin là !

JUSQU'OUÛ IRONT-ILS ?

Nous irons aussi loin que vous nous le permettrez ! Avoir acheté cet ouvrage est déjà une forme de soutien au projet *Shadowrun Héritage*, mais Ombres Portées 2.0 est toujours prêt à accueillir de nouveaux membres. Qu'il s'agisse de participer à nos traductions, aux relectures ou encore à l'adaptation des règles, votre aide est bienvenue et appréciée. Nous ne sommes que des bénévoles passionnés et l'avancement de nos projets ne dépend que de la mobilisation de notre communauté.

Nous espérons que d'autres suppléments pourront voir le jour et être distribués grâce au soutien de BBE, l'ayant-droit du marché francophone, sans que nos travaux ne pourraient simplement pas être diffusés.

Notre but est clairement de pouvoir continuer à promouvoir *Shadowrun* et ses trésors cachés (et les Esprits savent qu'il en reste !). C'est pourquoi Ombres Portées 2.0 ne limite pas ses activités à la traduction d'anciens suppléments. La communauté s'occupe, entre autres, de l'hébergement du ShadowWiki et du site shadowrun-jdr.fr, ainsi que de divers projets de création visant à développer les territoires francophones du Sixième Monde.

- <https://wiki.shadowrun-jdr.fr/>
- <https://shadowrun-jdr.fr/>

Pour nous contacter, écrivez-nous un email à l'adresse suivante : contact@ombresportees.org.

OMBRES PORTÉES (VI)

À partir de 2005, un collectif du nom de Ombres Portées a œuvré au développement de la gamme *Shadowrun*, traduisant déjà des suppléments de précédentes éditions, tels que *Aztlan*, *L'Europe des Ombres*, *Denver* ou encore *Harlequin*, mais aussi sous la forme de création. Ce collectif a notamment beaucoup développé le cadre de la France dans *Shadowrun* à travers toute la quatrième édition.



MONTREAL 2074



LA RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC

Gringoire vérifia l'heure, un peu moins de 7 heures du matin. Il était légèrement en avance. La ville commençait à peine à se réveiller ; quelques chants d'oiseau pouvaient déjà se faire entendre. Tout bien considéré, ce n'était pas un mauvais quartier. L'appartement un peu délabré dont il s'apprêtait à monter les marches avait tout de même près de deux siècles. Il était niché dans une rue résidentielle, au coin de Lucien-L'Allier, à côté du boulevard animé René-Lévesque. Les vieux duplex avaient pour vis-à-vis la façade arrière d'un garage ou d'un genre d'entrepôt abandonné depuis longtemps, couverte de graffitis, pour la plupart des tags de gangs. Cela n'empêcha pas un nain entreprenant d'installer un restaurant dans une petite partie remise à neuf affichant : « La meilleure poutine en ville ». C'était évidemment une couverture. Les Hellsouls ont l'habitude d'y fourguer des puces sous le manteau.

Les duplex, entrecoupés d'arbres gris, rappelaient à Gringoire de vieilles veuves rabougries. Il laissa passer une voiture puis traversa la rue à petites foulées et monta les escaliers. Il observa la porte. Il pensa à frapper mais se décida à sonner. Dans le calme de l'air matinal, il entendit l'écho étouffé de la sonnette. Le plancher craqua alors que l'occupant s'approchait pour ouvrir la porte.

La vieille orke à la porte lui sourit gentiment et l'invita à entrer d'un hochement de tête tout en s'écartant de l'encadrement. Rosetta devait bien avoir soixante-dix ans, ce qui faisait d'elle une personne exceptionnellement âgée pour son métatype. Gringoire entra, acceptant le thé

LE FRANÇAIS DU QUÉBEC

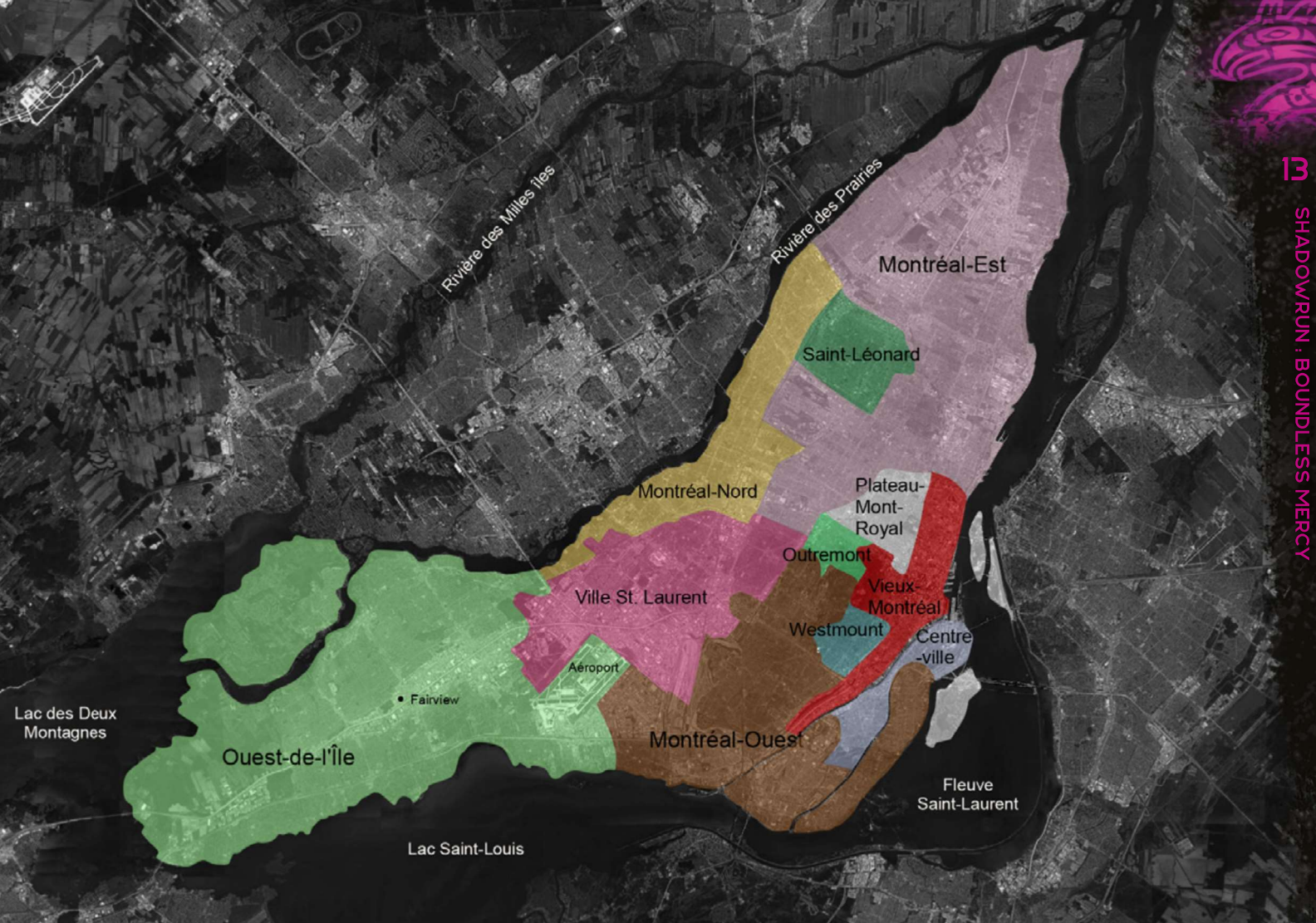
- Duplex : maison comportant deux logements superposés, généralement pourvus d'entrées distinctes.
- Poutine : plat national québécois composé de frites, de fromage en grains et de sauce brune.
- Société distincte : concept politique accordant au Québec une grande autonomie tout en le maintenant au sein du Canada.

habituellement proposé. Ils s'installèrent sur des chaises en bois qui grinçaient sous leur poids près d'une table ronde en noyer. Elle prenait grand soin de cette table qu'elle avait cirée récemment ; comme toujours.

Il laissa Rosetta radoter ses bafouillages habituels, passant d'un sujet sans importance à un autre. Gringoire dégusta poliment son thé, émettant des bruits d'approbation ou de questionnement selon les moments. Après que la vieille dame eut terminé ce qui avait vraisemblablement été une histoire amusante, son rire se coupa un peu plus vite qu'à l'accoutumée, alors qu'elle remarquait le désintérêt de son compagnon.

« Quelque chose te préoccupe aujourd'hui ? », demanda-t-elle alors qu'elle s'affairait avec la théière.

Gringoire ne répondit pas. Depuis huit mois, il avait été missionné pour venir ici, voir Rosetta, récupérer des petits



Lorsque ses habitants commencèrent à partir, le marché immobilier de l'Ouest-de-l'Île se mit à piquer du nez. Les titres de propriété ne valaient pas plus que le papier sur lequel ils étaient imprimés et de plus en plus de quartiers finirent complètement abandonnés. Dans un premier temps, cela attira les charognards ; squatters et autres pilleurs arrivèrent, récupérant tout, quitte à devoir l'arracher ; vendant chaque pièce de cuivre ou d'étain, chaque évier de cuisine ou meuble abandonné. Beaucoup vivent encore dans l'Ouest, que ce soit dans d'horribles blocs d'appartements qui longent les grands boulevards ou dans des enclaves clôturées avec sécurité privée. Mais la plupart des lotissements aux maisons individuelles autrefois si prisées tombent aujourd'hui en décrépitude le long des rues désertes où la nature reprend ses droits.

Des gangs parcourent tout l'Ouest-de-l'Île, pratiquement abandonné par la police. Mais leurs membres visent plus la protection de leur quartier, voire leur simple survie, qu'autre chose. Alors que des incendies non maîtrisés ont déjà rasé des blocs entiers, les maisons abandonnées font des planques parfaites pour les scélérats. Tandis que les criminels de Montréal même ne viennent que très rarement dans l'Ouest-de-l'Île et que personne d'autre que ses habitants n'ose s'y aventurer, ces logements disponibles loin des regards attirent toute une variété de dangereux occupants. Dans les nombreux grands parcs boisés et terrains inexploités de l'Ouest certaines bestioles dangereuses grouillent, notamment de chiens de Gabriel.

MONTREAL EN UN COUP D'OEIL

Population : 1 736 519 habitants

- Humains : 75 %
- Elfes : 8 %
- Nains : 6 %
- Orks : 9 %
- Trolls : 2 %
- Autres : moins de 1 %

Densité de population : 4 755 par kilomètre carré

Revenu annuel moyen par habitant : 20 500 \$

Taux de SINless estimé : 32 %

Population sous le seuil de pauvreté : 49 %

Taux d'affiliation corporatiste : 16 %

Niveau de sécurité des quartiers

- AAA : Secteur corporatiste (centre-ville), Westmount
- AA : Outremont
- A : La majeure partie du centre-ville
- B : Parc industriel de Saint-Laurent
- C : Le Plateau-Mont-Royal, Saint-Léonard, Montréal-Nord, Saint-Laurent
- D : Montréal-Ouest, Vieux-Montréal
- E : L'Ouest-de-l'Île, Montréal-Est
- Z : Zones éloignées de l'Ouest-de-l'Île, certaines parties de Montréal-Est



BOUNDLESS MERCY

LA RÉPUBLIQUE DU QUÉBEC



UNE MISÉRICORDE INFINIE

Les quatre scénarios qui suivent faisaient à l'origine partie d'une campagne de *Shadowrun Convention Missions* (CMP 2014-01 à 04). Ils ont été joués lors de différents tournois et conventions. Ils vous sont ici présentés dans une forme standard, pour vous permettre d'y jouer comme avec n'importe quels scénarios. Il est néanmoins recommandé (mais pas obligatoire) de jouer les quatre scénarios dans l'ordre, afin de profiter de la continuité de l'histoire.

CONTEXTE GÉNÉRAL

Il y a de cela plusieurs années, une vieille amie de Laurent Nazaire fut attaquée par un nosferatu lors d'une enquête pour le compte des Illuminés de l'Aube Nouvelle (IOND) alors qu'elle faisait partie du chapitre local. Par la suite, elle devint une Infectée et se retira de la société pour hanter les rues de Capitol Hill. Ce faisant, Elizabeth Nunn devint Notre Dame de la Miséricorde, se nourrissant de l'Essence des suicidaires et des mourants.

Laurent Nazaire est un acteur connu de la scène du shadowrunning à Seattle. En effet, ce nain haïtien dirige les opérations de la Fondation atlante dans la ville. A l'occasion d'un boulot précédent contre le chapitre 13 du Cercle extérieur des Illuminés (OCCC13 pour *Outer Order Circle, Chapterhouse 13*) pour récupérer un artefact (SRM04-06 Hard Target), Laurent Nazaire a envoyé

des runners collecter des informations auprès de son ancienne amie. Cela lui a permis également de reprendre contact avec elle.

Par la suite, la maison capitulaire (le bâtiment qui abritait l'OCCC13) a été détruite. Laurent a donc informé Elizabeth de cet incident. Celle-ci lui apprit en retour qu'elle suspectait que l'accident qui l'avait infectée n'en était pas vraiment un, et qu'elle se sentait traquée par ses anciens frères et sœurs des Illuminés. La destruction la rassurait donc sur le fait qu'elle n'aurait plus à les craindre. Suite à ces informations, Laurent décide d'agir.

Laurent va envoyer des runners récupérer des informations sur ce chapitre à Seattle et remonter la trace de Magus Tyron Girardi jusqu'à Montréal.

PRÉPARATION DE LA CAMPAGNE

Cette campagne a été initialement conçue pour être jouée avec *Shadowrun, Cinquième édition*. Pour chaque référence aux règles (statistiques de personnages, tests de réussite, règles spécifiques, etc), nous avons ajouté celles vous permettant de jouer directement avec *Shadowrun, Sixième édition* ou *Shadowrun Anarchy*. Vous pouvez également adapter ces scénarios pour n'importe quelle autre édition de *Shadowrun*.



ANNEXE PLANS



5 mètres



Pavillon de chasse



- 1. Chambre
 - 2. Débarras
 - 3. Séjour
 - 4. Cuisine
 - 5. Porche couvert
 - 6. Véranda
- Portes
Fenêtres