SHADOWRUN
30 NUITS
AVENTURES

LA NUIT TOMBE...

Une première nuit de black-out total dans une ville est souvent synonyme d'émeutes et d'anarchie. Une deuxième nuit et le chaos ne fait qu'empirer. Comment ça, une troisième ? Mais qui a déjà entendu parler d'un black-out aussi long ?

C'est pourtant ce qu'il se produit et les shadowrunners coincés dans la ville doivent faire face à bien plus que des ténèbres. Des créatures hurlantes en maraude, d'inquiétants esprits et entités métaplanaires aux objectifs inconnus. Et des vans étranges, qui roulent alors que plus rien ne marche, diffusant dans la ville un mystérieux signal.

Les rues deviennent de plus en plus dangereuses, avec les shadowrunners au cœur du chaos, tentant de survivre, de gagner un peu d'argent et qui sait ? De percer les secrets que renferme ce black-out inexplicable.

30 Nuits est une campagne pour ***Shadowrun, Sixième édition***, au fil de laquelle les joueurs, au plus près de l'action, affrontent des enjeux et des dangers toujours croissants, jusqu'au bouquet final. Que vous plongiez votre table dans le noir total pour 30 nuits ou que vous n'en fassiez jouer que quelques-unes, ce livre vous fera vivre une campagne ***Shadowrun*** semblable à aucune autre !

En exclusivité française :

- Un guide de campagne pour impliquer les personnages, gérer leurs contacts et planques et les effets du black-out,
- Un index des lieux et des personnages,
- Une carte de Toronto en poster A3,
- Un scénario pour lancer la campagne et lui donner un fil rouge.

Under License From

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

© 2020 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.

BBESR606

TABLE DES MATIÈRES

Introduction 5
Le cadre 5
Les Nuits 5

AU COEUR DE LA NUIT 6

L'ESSENTIEL SUR TORONTO 10
Accéder à la ville 10
Les Districts de Toronto 11
Centre-ville/Vieux Toronto 11
Les Îles de Toronto 13
East York 13
Ville haute 14
West End 14
Etobicoke 15
North York 15
Scarborough 16
Les Corporations de Toronto 16
Ares 16
Saeder-Krupp 16
Spinrad Global 16
Wuxing 17
Les Universités 17
La Matrice de Toronto 17
Les Syndicats de Toronto 17
La Mafia 17
Les Triades 18
Toronto Éveillé 19
Où étudier et apprendre 19
Marchands de talismans et arcanistes 19
Simone Palomer 19
Vinh Trong 19
Penelope Bean 19
Roderick Kengsinton 20
Cable Prawn 20
Sites de pouvoir et vides mana 20
Ancien Hôtel de Ville 20
Manoir Keg 21
Yonge et St. Clair 21
Nécropole de Toronto 21
Ligne ley de Carrying Place 21

30 NUITS EN ENFER 22
L'histoire 22
Contexte 22
Synopsis 22
Les Arcs secondaires 23
Peregrine et le Dominion 24
La Loge Noire 24
Des créatures en liberté 25
Un tueur dans les rues 25
Le pouvoir mobile 25
Intrigues corporatistes 25
Mener la campagne 25
Proposition de la campagne 25
Origine des runners 26
Gérer les contacts 26
La planque 28
Quartiers 28
Types de planques 29
Le Black-out 29
La zone-flash 29
La zone noire 30
Ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas 30
La vie dans le black-out 30
Et les joueurs dans tout ça 31
Structure des scénarios 31

BIENVENUE À TORONTO 32
Accroche 32
Lieux importants 32

CRÉDITS VO

Rédaction : Scott Bieniek, Brooke Chang, Jason M. Hardy, Jason Hawks, Jeff Halket, Trevor Laughlin, Bryan C.P. Steele, Malik Toms
Révision & relecture : Chuck Burhanna, Bruce Ford, Mason Hart, J. Keith Henry, Francis Jose, Louis Ray, Robert Volbrecht, Jeremy Weyand, Aric Wieder
Illustration de couverture : Benjamin Giletti
Illustrations : Tyler Clark, Benjamin Giletti, Phil Hilliker, Jack Hoyle, Sarah Lindstrom, Dan Martin, Júlio Cesar Oliveira Rocha, John Tedrick, Alena Zhukova
Conception et production : Matt "OK Schooner" Heerdt
Direction artistique : Brent Evans, James Mosingo
Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

VERSION FRANÇAISE

Directeur de la publication : David Burckle
Résponsable de la gamme Shadowrun : Ghislain Bonnotte
Traduction : Philippe Pinon, Mathieu Thivin
Correction : Ghislain Bonnotte, Sylvain Dabriou, Mathieu Thivin, André Roy
Errata : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin
Textes additionnels : André Roy, Mathieu Thivin sur une proposition d'André Roy et Romain « Belaran » Pelisse
Maquette : Romano Garnier
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, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Aurélie Pesseas, Thierry Pryzbyla, Gabriela Tagle et Julija Valkuniene

© 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
Imprimé en Union Européenne.
Dépôt légal : Juin 2021.
ISBN : 978-2-36328-974-2/ ISBN PDF : 978-2-36328-976-6

Le Vauban 32
Les Dunes d'Or 32
Hôtel Bisha 32
Le Job 33
Scène 1 : L'offre de Mme Martin 33
Scène 2 : Destination Toronto 33
Scène 3 : Le calme avant la tempête 35
Who's Who 37
Amélie Maréchal (Mme Martin) 37
Stephen "Bodach" Cameron 37
Claude Breton 38
Eeka Krause 38
Le gens du voisinage 38
Lynn Sauer 38
Brunwyn/Nina Schmidt 38
Notes importantes 38

NUIT 1 : LA NUIT SANS FIN 39
NUIT 2 : DES CRIS DANS LE CRÉPUSCULE 43
NUIT 3 : FOIRE AU PAIN 46
NUIT 4 : LA NUIT DES MORTS-VIVANTS 48
NUIT 5 : PIRATES EN VUE ! 53
NUIT 6 : DES AILES DANS LA NUIT 56
NUIT 7 : DOMINION 61
NUIT 8 : LA TRAQUE DES PIRATES 64
NUIT 9 : UNE LUEUR D'ESPOIR 67
NUIT 10 : ATTAQUE EN MEUTE 69
NUIT 11 : CASSEURS DE CODE 71
NUIT 12 : LA PISTE DE LA CORRUPTION 76
NUIT 13 : LA FUREUR DES MÉTAS 81
NUIT 14 : MENACE NUMÉRIQUE 84
NUIT 15 : LE SENATOR 87
NUIT 16 : ÉVASION 91
NUIT 17 : NOIR COMPLET 94
NUIT 18 : AU SECOURS DE L'ARCOLOGIE 97
NUIT 19 : VANS À VENDRE 102
NUIT 20 : LIVRAISON D'ORGANES 106
NUIT 21 : LA GRANDE ÉVASION 108
NUIT 22 : RECHERCHÉ 111
NUIT 23 : LE NOUVEAU DOMINION 114
NUIT 24 : COUSINS ÉLOIGNÉS 117
NUIT 25 : PEREGRINE EN DANGER 120
NUIT 26 : TROP D'ISSUES 122
NUIT 27 : FEU D'ARTIFICE ASTRAL 125
NUIT 28 : TROUVER CHEUNG 130
NUIT 29 : LA MAIN DU DRAGON 135
NUIT 30 : COURANT RÉTABLI 140
ÉPILOGUE 144
RECUEIL DE PERSONNAGES 145
Personnages récurrents 145
Brunwyn 145
Eeka Krause 146
Grand-mère Biyu 146
Magdalena Krilow 146
Moritz Lange 146
Peregrine 147
Ripper 147
Sana 147
Personnages génériques 148
Agent de sécurité 148
Brute des Triades 148
Cadre corporatiste 148
Chef de culte 148
Chef de gang 148
Citoyen de Toronto 149
Esprits de l'ombre 149
Ganger Éveillé 149
Go-Ganger 150
Mago-ganger 150
Marchand de talismans 150
Membre des Cutters 150
M. Johnson 150
Mondain de Toronto 150
Pirates de Grille 151
Soldat paramilitaire 151
Index des personnages 152
Index des factions 152

CONNEXION AU VPN JACKPOINT...
... IDENTITÉ USURPÉE
... CLEFS DE CRYPTAGE GÉNÉRÉES
... CONNECTÉ À TOR

›LOGIN
›ENTRER LE MOT DE PASSE
- - - - - - - - -
... SCAN BIOMÉTRIQUE CONFIRMÉ
CONNECTÉ À ‹ERREUR : NOEUD INCONNU›

« Les experts sont au courant. »
Gros titre du *New York Daily News*

Content de te revoir sur JackPoint, l'ami ; ta dernière connexion a été interrompue il y a 3 heures, 14 minutes et 19 secondes

ACTUALITÉS DU JOUR

Notre job est simple – quand les choses vont de travers, on se fait de l'argent en les corrigeant, ou en les empirant. Et les choses sont parties sérieusement de travers. – Glitch

RÉCEPTION

>>> Il est quelquefois nécessaire d'avoir une vue d'ensemble pour comprendre à quel point la situation est grave. [TAG : NOIR TOTAL]

>>> On paie pour les violences qu'on inflige, et je ne parle pas du coût en munitions. [TAG : FEU NOURRI]

>>> Ce que tu vois, ce ne sont pas que des visions. Mais peut-être que tu deviens barge quand même. [TAG : RÉALITÉ À LA DÉRIVE]

DERNIÈRES NOUVELLES

>>> Les Nations Unies sont toujours en négociation avec les UCAS pour l'acheminement de ravitaillement en urgence.

>>>Malgré les refus répétés d'assistance, la flotte Française, toujours basée au large de Brest, maintient qu'elle est prête à être déployée afin de soutenir le gouvernement fédéral dans ces moments difficiles.

>>> La Cour Corporatiste annonce une modification à l'accord passé avec les esprits près du Kilimandjaro, saluant une « coopération sans précédent. »

>>> La ligue de combat urbain nord-américaine cherche à s'étendre ; l'Aztlan du sud, les Conseils corporatif pueblo et Salish-shidhe sont les principaux prétendants.

STATISTIQUES JACKPOINT
81 utilisateurs sont actifs sur le réseau.

DERNIÈRES NOUVELLES
Corinne Potter, la gouverneure de Seattle, pointe du doigt les coupures de courant qui impactent les UCAS comme preuve que le pays n'est pas capable de s'occuper de ses électeurs.

ALERTES PERSONNELLES
>>> Vous avez 6 nouveaux messages privés.
>>> Vous avez 4 nouvelles réponses à vos posts JackPoint.
>>> Toujours pas de nouvelles de votre cousin de Toronto.
Il y a sept membres en ligne dans votre zone.

VOTRE SCORE DE RÉPUTATION ACTUEL : 777 (69% d'avis positifs)

HEURE ACTUELLE : 12 Novembre 2080, 22h40

INTRODUCTION

En 1977, l'électricité a été coupée à New York City pendant 25 heures. Des quartiers entiers ont été sujets aux pillages et aux émeutes ; certaines estimations indiquent qu'il y a eu plus de 1.000 départs d'incendies et que 1.600 magasins ont été pillés. Un observateur a noté que « En situation de crise, les classes défavorisées ne se sentent plus obligées de respecter les règles, car elles estiment que ces mêmes règles ne s'appliquent pas à elles. »

Dans le Toronto du Sixième Monde, ce sont toutes les règles qui sont sur le point d'être mises au rebut. Le courant va être coupé, et pas pour un jour ou deux, mais trente (la trame de fond quant au pourquoi et au comment est disponible dans *Noir total*, qui pourra vous servir à approfondir cette campagne sans être cependant indispensable). Le chaos et la souffrance seront tous deux considérables. Les gens devront s'adapter, inventant sur le tas de nouvelles structures sociales qui pourront les aider à se procurer les provisions qu'ils ont pour habitude de considérer comme acquises, comme la nourriture et l'eau. Ils devront vivre sans Matrice, et avec des possibilités de déplacement restreintes. En plus des difficultés supplémentaires de la vie quotidienne, de nombreuses nouvelles menaces émergeront, des gens disparaîtront, les gangs tenteront de profiter du chaos ambiant pour étendre leur territoire, et des créatures vagabonderont en liberté dans les rues.

Les runners seront pris dans le tourbillon de ces événements alors qu'ils enquêtent sur une cadre corporatiste, qui s'avérera être un dragon femelle. Il y aura beaucoup de travail à faire, que ce soit retrouver des personnes disparues, affronter des gangs, aller récupérer des provisions et bien d'autres choses encore, tout en continuant tant bien que mal leur enquête. Alors que le black-out se prolonge, ils auront de plus en plus de chances de découvrir de mystérieuses informations relatives à ce qu'il se passe en coulisse, leur donnant ainsi quelques indices quant à ce qui a causé cette si longue coupure de courant.

LE CADRE

30 Nuits prend place dans Toronto, une ville des UCAS située sur les bords du Lac Ontario. Le premier chapitre du livre fournit des informations importantes sur la ville, dont ses quartiers, ses lieux incontournables, ses organisations criminelles et ses caractéristiques Éveillées. Vous trouverez aussi une carte pliable sur laquelle figurent la majorité de ces lieux. Les maîtres de jeu et les joueurs pourront tous se référer à cette section afin de se familiariser avec la ville, en apprenant ainsi plus sur l'histoire de cette cité qui va se retrouver plongée dans l'obscurité.

LES NUITS

Cette partie du livre détaille les événements qui conduisent les runners à Toronto, ainsi que ceux de chacune des 30 nuits couvertes par la campagne. Cette section commence par une introduction qui détaille les enjeux de la campagne et offre un certain nombre de conseils au meneur de jeu pour impliquer les personnages. Puis, elle continue avec le scénario d'introduction et ceux des 30 nuits.

AU COEUR DE LA NUIT

PAR BROOKE CHANG

« Tu sais, grogna Sikh Burn à l'attention de son compagnon juché sur le toit du gurdwara, lorsque Vikrant m'a demandé de venir protéger cet endroit, j'étais loin de penser que je le ferai en dansant le bhangra.

— Bah, au moins, ça te réchauffe. Un sourire se dessina sur le visage de Jag. Avec les black-outs, nul doute que ses dents brillantes se voyaient à des kilomètres. Son expression disparut cependant rapidement. Les gens avaient besoin de distraction. Tu as remarqué leur attitude quand tu es arrivé.

L'adepte acquiesça. Il se souvint de la façon dont les visages s'illuminèrent lorsque le spectacle de danse démarra de manière impromptue. En particulier deux enfants au premier rang, qui, calmes et apathiques jusque-là, s'étaient mis à rire et à bondir un peu partout en l'espace d'un instant.

— Ça donne quoi ?

— On est bons pour la température, grâce aux sorts de Parm, et on fait fondre de la neige pour avoir de l'eau. Et, avec ce que tu as apporté, on a assez de nourriture si les lumières reviennent dans la semaine qui vient. Plein de gens vont avoir faim, mais ils survivront.

Sikh Burn repensa au van rempli de provisions qu'il avait ramené de Calgary et qui se trouvait maintenant dans l'entrepôt du gurdwara.

— *Ce que t'es en train de dire, c'est qu'on a moins de 7 jours de nourriture.* L'adepte ne voulait pas formuler l'idée à haute voix ; il savait que Jag était aussi crevé que tous les autres, ici au gurdwara, même s'il jouait au courageux, et Sikh Burn ne voulait pas prendre le risque que son camarade sombre dans le désespoir.

— Le problème le plus important, c'est le matériel médical, poursuivit Jag. On a quelques personnes qui souffrent de diabète, d'autres de troubles cardiaques... sans parler de ceux qui ont été blessés en repoussant les assaillants.

— Assaillants ? Des gens qui essaient de voler des provisions ?

Jag secoua la tête.

— Pas que. Il y a aussi des sortes d'esprits qui rôdent dans le coin. Ils ont découpé trois de mes gars la dernière fois qu'ils se sont pointés.

— Les mages ne peuvent pas les bannir ?

— La plupart des pratiquants de la magie sont à Brampton. Parm est la seule à être ici en permanence, et la dernière fois qu'elle a essayé, ils ont fondu sur elle. On a réussi à les repousser, mais si quoi que ce soit lui arrivait, on perdrait le chauffage.

— Quel genre d'esprits ? Des balèzes ?

Jag haussa les épaules.

— Certains des mages avec lesquels Parm a discuté les appellent les esprits de corruption, pour ce que ça vaut. Parm n'avait jamais rien vu de tel auparavant et j'y connais foutrement rien en magie.

Sikh Burn roula des yeux.

— Merci, ça m'aide beaucoup...

— À ton service, mon pote. Jag mit une tape sur l'épaule de l'adepte. Allez, allons voir les autres. »

Les deux autres sentinelles postées sur le toit, Amit et Charan, étaient deux anciens de la sécurité corporatiste qui ont perdu leur boulot quand Ares a quitté les UCAS. Par chance, cela signifiait qu'ils n'étaient pas à Toronto même lorsque les explosions à l'origine des black-outs se

produisirent, et donc que leur cyberware était toujours fonctionnel — et heureusement pour Sikh Burn, c'était aussi le cas de leurs fusils d'assaut Ares Alpha, qui s'avéreront sans doute bien plus efficaces que son épée *khanda* surdimensionnée et le bouclier qu'il portait. Malheureusement, les deux autres sentinelles étaient des ordinaires, et donc la surveillance astrale était de la seule responsabilité de Sikh Burn. Après de rapides présentations, Jag s'excusa afin d'aller se reposer un peu, et les autres sentinelles retournèrent à leur poste. Sikh Burn s'employa à faire le tour du toit, à la fois pour se tenir chaud dans cette froide nuit d'hiver que pour couvrir autant d'angles d'approche que possible.

Avec la ville plongée dans le noir à cause des black-outs, la nuit était étrangement calme, au point que chaque pas et chaque bruissement de tissus résonnaient aux oreilles de l'adepte. Dans l'astral, la ville semblait encore plus lugubre que dans le monde physique, et pas seulement à cause de l'époque de l'année. Sikh Burn avait grandi plus au nord de Toronto, et les hivers rudes, il connaissait. Non, la désolation de l'astral était due aux nappes de fumées noires qui se répandaient à travers la conurbation de Toronto, une interprétation visuelle des impressions astrales laissées par les émotions les plus intenses des métahumains. C'était le même miasme astral que Sikh Burn avait déjà observé dans les barrens de toutes les villes dans lesquelles il s'était rendu. Mais, avec le black-out, le bourdonnement de peur et de souffrance s'était répandu dans tout le métroplexe.

Le champ magique mettait les Éveillés comme Sikh Burn en difficulté : il affaiblissait le lien avec ses propres capacités magiques, et l'apparence brumeuse qu'il revêtait sur le plan astral limitait la visibilité, tout comme la vraie brume le ferait sur le plan physique. Mais cela n'expliquait pas pourquoi l'adepte n'avait pas repéré l'entité astrale qui approchait avant qu'elle ne soit sur le point d'atteindre le gurdwara — même si, dès qu'il remarqua la forme hideuse, une part de lui-même souhaita ne pas l'avoir remarqué. La créature était vaguement humanoïde, même si son corps se rétrécissait en une sorte de « queue » là où auraient dû se trouver ses jambes. Elle était garnie de vertèbres saillantes à intervalles irréguliers et aux angles anormaux. Lorsque Sikh Burn l'aperçut pour la première fois, l'esprit de corruption fonçait tout droit le long des murs du temple sikh. Le cri qu'il poussa pour alerter les autres sentinelles sembla attirer son attention, et l'entité monstrueuse se propulsa vers le haut, jusqu'au toit. Avant qu'elle ait eu le temps d'atterrir, Sikh Burn rebascula ses sens sur le plan physique, fermant ainsi son lien direct avec le plan astral, de façon à obliger l'esprit à se matérialiser s'il voulait attaquer. Quelques instants plus tard, l'adepte comprit que sa ruse avait fonctionné lorsqu'il vit l'esprit de corruption se matérialiser dans l'air, juste devant lui. Il vit alors beaucoup plus de cette entité qu'il ne l'aurait souhaité. Sa tête ressemblait à un crâne auquel aurait été greffée une abominable mâchoire emplie de tentacules. Des vapeurs nauséabondes s'échappaient d'entre les épines qui parsemaient la gueule de l'esprit, singeant ainsi une sorte de respiration.

Sikh Burn siffla. « T'es un véritable affreux, toi, n'est-ce pas ? » Contre des adversaires métahumains, la raillerie et les accents improvisés — écossais, pour le coup — faisaient partie de la façon dont l'adepte jugeait les compétences de ses ennemis ; si ses pitreries les mettaient hors d'eux, le combat serait facile. Cette fois, les moqueries ne firent que donner à l'adepte un sentiment de normalité rassurante alors que l'horrible esprit fondait sur lui, précédé d'un hurlement en infrasons.

Plutôt que de perdre du temps avec le bras griffu qui fendait l'air devant lui — *shastarvidya*, le style indien de combat à l'épée que pratiquait Sikh Burn n'étant pas porté sur les parades — l'adepte se baissa pour éviter le coup et tenta

de frapper le corps de son adversaire. Le coup aurait porté contre n'importe quelle cible métahumaine, à l'exception des plus rapides, mais l'esprit se contorsionna d'une façon totalement impossible pour toute créature possédant un squelette et réussit à esquiver l'attaque. Énervé, Sikh Burn profita de son élan pour s'infiltrer dans la brèche laissée par la retraite de l'esprit. Il leva le bras pour abattre son bouclier dans la tête de l'esprit, mais ce dernier ouvrit une gueule suffisamment grande pour engloutir complètement le bouclier et le bras qui le tenait. L'adepte poussa un cri de surprise et tenta de retirer son bras d'un coup sec, mais l'esprit referma la mâchoire, et des dents longues comme des dagues se plantèrent partout dans son avant-bras. Le cri étouffé de Sikh Burn se transforma en grognement alors que la pression exercée par la prise de l'esprit sur son bouclier le tordait, formant une sorte de gantelet sans doigts qui lui comprimait la main.

La seule bonne nouvelle à en retirer, c'était que tant que l'esprit lui mordait la main, il ne pouvait plus esquiver les contre-attaques de l'adepte. *Bordel, de toute façon, j'vais y laisser ma main,* pensa-t-il, alors qu'il attrapait un des crocs ornant la mâchoire de l'esprit tout en levant son khanda. Les traits de l'esprit se changèrent en une expression que Sikh Burn supposa être de la surprise alors qu'il émit un sifflement en tentant de se dégager, mais l'adepte fit abstraction de la douleur et de la faiblesse de son bras blessé et tint la prise suffisamment longtemps pour asséner un coup frontal. L'épée s'enfonça dans la tête de l'esprit à la manière d'une hache qui tranche une bûche, et l'entité monstrueuse se mit à hurler si fort que les oreilles de Sikh Burn vibrèrent, nullement gênée par le bras qui lui obstruait la trachée, avant de disparaître dans l'éther.

La disparition soudaine de l'esprit provoqua le retrait de ses crocs, déclenchant une nouvelle vague de douleur dans le bras blessé de Sikh Burn. Comme ses blessures n'étaient plus obturées par les dents de l'esprit, la sensation de son sang chaud et visqueux coulant le long de son bras s'ajouta à la douleur. L'adepte jura et coinça son épée sous son bras valide avant d'utiliser la manche déchirée de sa chemise pour en faire un bandage de fortune. *<Jag, je me suis débarrassé de l'esprit, mais mon bras a morflé grave. Est-ce que tous les autres vont bien ?>*

< Ouais, rien n'a pénétré à l'intérieur. Redescends par les escaliers. Je dis à Parm de venir te voir.>

<Ça marche.> Sikh Burn tenta de remuer les doigts. Ça lui fit un mal de chien, mais ils bougeaient. Il ne comptait pas essayer de retirer le bouclier qui lui enserrait la main avant d'être à l'int–

Mû par ses réflexes amplifiés par la magie, l'adepte se jeta sur un côté avant même d'avoir consciemment senti la menace. Il entendit le déchirement de la matière, sentit quelque chose passer au-dessus de lui, et se retourna pour voir trois esprits de corruption tout juste matérialisés au bord du toit. Jurant, Sikh Burn envoya un autre message par le biais de ses trodes. *<Oublie, il y en a d'autres.>* Le froid piqua le fond de sa gorge alors qu'il prenait une profonde inspiration afin de se recentrer et d'entamer une prière lui permettant de puiser dans la force qui lui valut son nom de rue. Une aura enflammée tourbillonnante prit forme autour du corps de Sikh Burn alors qu'il se tournait pour faire face aux esprits nouvellement matérialisés, son khanda fermement tenu des deux mains. Il ignorait totalement s'il serait en mesure de les trancher tous les trois avant de s'effondrer à cause de la perte de sang, mais il devait essayer — pour sûr, il n'offrirait pas de coup gratuit à ces trois-là.

Les quelques minutes qui suivirent ne furent plus qu'un brouillard de feu et d'acier alors que Sikh Burn tranchait, plantait et frappait les trois esprits de corruption, s'appuyant sur le placement du corps tel qu'enseigné par le *shastarvidya* afin de s'assurer qu'il y avait toujours un esprit entre lui et celui qui l'attaquait. Les esprits ne furent pas en reste, portant des coups dès qu'ils repéraient une faille dans sa défense. Si l'adepte avait eu le temps d'y réfléchir, il aurait été fier de constater que les esprits subissaient autant de blessures en l'attaquant qu'ils ne *lui* en infligeaient, mais il avait des choses plus importantes en tête — comme empêcher ces derniers de pénétrer à l'intérieur du gurdwara.

Sikh Burn sortit finalement vainqueur de l'affrontement, même s'il était dans un sale état. Au-delà de son bras déchiqueté, le trio d'esprits de corruption avait fait de nouveaux trous dans sa veste pare-balles, le blessant au niveau du dos et du torse, et son « bon bras » était devenu son « bras le moins esquinté ». Il était conscient et vivant, cependant, et, à ce moment, cela lui suffisait. Il bascula rapidement sa vision vers le plan astral afin de voir si d'autres esprits rôdaient dans le coin (à son grand soulagement, le toit était désert) et il laissa son aura enflammée se dissiper avant de transmettre un nouveau message via son commlink. *<Trois autres esprits éliminés. Comment ça se passe, à l'intérieur ?>*

Silence.

Sikh Burn fronça les sourcils et secoua la tête afin de se débarrasser du bourdonnement qui perdurait dans ses oreilles ; geste qu'il regretta immédiatement, car le toit commença à tournoyer autour de lui. *<Jag ? Réponds-moi, mon pote.>* Toujours le silence. L'adepte rebascula en vision astrale afin de s'assurer une seconde fois qu'il n'y avait plus d'autres esprits dans les alentours, puis fila dans les escaliers aussi rapidement que ses jambes chancelantes le lui permettaient. Les escaliers représentèrent un défi en eux-mêmes, mais l'adepte parvint à ne pas tomber avant d'atteindre le rez-de-chaussée. L'entrepôt n'était qu'à quelques pas en suivant le couloir, et c'est le premier endroit où Sikh Burn chercha Jag, mais au lieu de tomber sur une foule de personnes en train de distribuer la nourriture qu'il avait apportée, la pièce était vide. *Où donc tout le monde était parti ?*

La sensation de danger frappa Sikh Burn comme une rafale de fusil d'assaut, avant de subir, une fraction de seconde plus tard, une véritable rafale de fusil d'assaut. L'adepte bascula en avant et s'adossa en trébuchant contre une pile de caisses pendant que trois balles sifflaient dans son dos. *Les esprits n'utilisent pas d'armes à feu,* parvint à analyser son esprit embrumé. En effet, lorsque l'adepte se retourna pour faire face à son assaillant, il tomba nez à nez avec ce qui était de toute évidence une métahumaine : une naine armée d'un fusil manifestement trop grand pour elle et revêtue d'une armure bricolée maison.

Conscient qu'une personne amie ainsi lourdement harnachée ne lui aurait pas tiré dans le dos, Sikh Burn alla puiser dans ses réserves de mana. Il n'avait que récemment réalisé qu'il était capable de lancer des sorts comme un magicien classique, mais la désapprobation de sa foi envers ces « miracles » exubérants faisait qu'il rechignait à les utiliser, sauf dans certaines circonstances extrêmes — comme celle-ci. L'adepte tendit son bras vers son agresseur et grogna une incantation en Punjabi, et des flammes jaillirent de sa paume. La naine se jeta sur le côté pour éviter le souffle brûlant, puis Sikh Burn chargea droit sur elle, rugissant de douleur et de colère, comme son homonyme. Son adversaire n'avait pas envisagé que l'adepte soit aussi rapide, car Sikh Burn vit ses yeux s'écarquiller en grand alors qu'elle tentait de s'écarter de sa trajectoire. Le khanda rencontra sa cible avec un *clank*, s'enfonçant dans le bras cybernétique de la naine sans grande résistance, avant de traverser sa clavicule avec un *thump* significatif. À la grande surprise de Sikh Burn, elle n'émit aucun cri ; peut-être disposait-elle d'un implant cybernétique qui la protégeait de toute sensation de douleur.

Sentant ses jambes fléchir sous la fatigue, Sikh Burn baissa son épaule et convertit sa charge en tacle, envoyant valser son adversaire dans le couloir tout en préparant son khandra

pour une nouvelle frappe. À son grand désarroi, c'est le moment que choisirent ses jambes pour se dérober, et il sentit le corps de la naine passer sous lui tandis que le mur du couloir fonçait vers son visage.

Oh, ça va être la merde…

La prochaine chose dont il fut conscient, c'est qu'il était au chaud et qu'il fixait un plafond. Il tenta de s'asseoir avant de réaliser que son corps n'était que douleur et courbatures, comme si quelqu'un l'avait collé dans un sac de frappe et qu'il avait été boxé par une bande de trolls. Au moins, rien ne semblait plus cassé — pas même son bras blessé, qui était maintenant soigneusement entouré d'un bandage bien serré. Sikh Burn pouvait presque entendre sa mère insistant sur le fait que s'il était devenu médecin comme elle le lui avait conseillé, il aurait pu se le faire lui-même. Cela lui fit se demander si, finalement, sa tête n'avait pas heurté le mur plus fort qu'il ne l'avait cru.

Lorsqu'il parvint finalement à s'asseoir, il réalisa qu'il se trouvait dans une des pièces annexes du gurdwara, transformée en poste de secours improvisé. Amit et Chara, les deux autres gardes postés sur le toit, étaient dans le même état que lui. Tous deux étaient inconscients, leurs visages couverts de contusions leur donnant un aspect bouffi. Puis l'adepte aperçut son assaillante, ligotée sur une chaise à l'autre bout de la pièce, ayant elle aussi reçu des soins, et son visage s'empourpra de colère. *On gâche nos fournitures — non, ce n'est pas du gâchis,* se souvint-il, prenant une profonde inspiration. *Elle avait besoin d'aide. C'est notre devoir.* Il se répéta ce mantra improvisé plusieurs fois jusqu'à ce que son sang-froid revienne.

C'est à ce moment que Jag entra dans la salle de soins. Il s'accroupit et mit une tape sur l'épaule de l'adepte avant de prestement retirer sa main lorsqu'il vit Sikh Burn grimacer.

« Bordel, mon frère. Qu'est-ce que tu tentais de faire, tu voulais te la jouer Baba Deep Singh ?

— Eh, ma tête est toujours sur mes épaules, hein. J'ai l'impression qu'elle va exploser, mais elle est toujours là. Tout le monde va bien ? Il jeta un regard en arrière vers les autres gardes.

— Tous ceux qui étaient à l'intérieur vont bien, mais elle a sacrément fait morfler Charan et Amit. Jag inclina la tête vers la naine. Parm ira les revoir une fois qu'ils seront réveillés. Qu'est-ce que tu comptes faire d'elle ?

— Lui parler, dans un premier temps. »

Avec l'aide de Jag, Sikh Burn parvint à se mettre debout avant de traverser la pièce. La naine leva la tête et retira la frange rose qui lui tombait sur les yeux d'un hochement de tête. « T'aurais dû me tuer, croassa-t-elle.

— Ce n'est pas notre façon de procéder, répondit Sikh Burn. Pourquoi tu nous as attaqués ?

— Des gars à York nous payent pour. Ils n'ont plus d'eau ni de nourriture, là-bas.

Sikh Burn fronça les sourcils.

— York ?

— L'université. C'est pas très loin d'ici, poursuivit Jag. Les gens qui s'y sont réfugiés sont venus nous voir l'autre jour, avant que tu n'arrives, pour nous demander si on pouvait les dépanner de quelques provisions. Je suppose qu'ils ne se sont pas contentés du "non" que nous leur avons répondu.

Les yeux de l'adepte s'écarquillèrent.

— Vous les avez renvoyés ? Jag, tu sais ce que Guru Granth Sahib dit au sujet de la générosité –

— On n'avait déjà pas assez de nourriture pour tout le monde. Certains des anciens refusaient déjà de manger afin qu'on puisse nourrir les plus jeunes. Mon père et quelques autres, malades, sont morts. Les mâchoires de Jag se crispèrent et Sikh Burn vit ses yeux s'embrumer. Jag prit un moment pour se ressaisir avant de poursuivre. Nous avons offert le *langar* aux gens de York avec ce que nous avions, mais nous ne pouvions proposer plus. Un d'entre eux nous a fait un esclandre, et nous avons dû tous les renvoyer.

— C'est la raison pour laquelle ils ont engagé mon équipe, enchaîna la naine. Ils nous ont demandé de garder un œil sur différents endroits pour voir s'ils recevaient une aide extérieure. Lorsqu'on a vu arriver votre camion, on s'est dit qu'on allait tenter le coup.

Sikh Burn se passa une main sur le visage ; il avait l'impression d'avoir un million d'années. Ça le rendait malade de réaliser que même s'il était venu jusqu'ici pour aider ceux dans le besoin, il n'avait fait que les transformer en cibles.

— Si on te libère, est-ce que ton équipe tentera à nouveau de nous attaquer ? demanda-t-il à la shadowrunneuse.

— Honnêtement ? Ouais. On a dit au Johnson qu'on irait jusqu'au bout du taf. Et même si c'est pas le cas, c'est pas comme si on avait le choix, hein ? Mort pour mort, ça change pas grand-chose que ce soit de faim ou d'un coup de ton hachoir de luxe. Elle leva son menton vers le khanda de Sikh Burn.

— Et si on vous donne une partie de nos provisions ? Sikh Burn aperçut les sourcils de Jag se dresser, mais n'y prêta pas attention. Ça ne fera pas énormément, mais c'est mieux que rien, n'est-ce pas ? On vous donne ce qu'on peut, et vous nous laissez tranquilles.

Avant qu'elle ne puisse répondre, Jag explosa d'exaspération.

— T'es complètement dingue ? Si on commence à graisser la patte de ceux qui viennent nous attaquer, ça va ne faire que les encourager !

— Ton pote a raison, renchérit la naine en haussant les épaules. La plupart des runners prendraient ce que tu nous offres avant de venir en redemander un peu plus tard, et si je me pointe quelque part avec une caisse de nourriture, on va forcément me demander d'où elle vient.

— Bordel de merde. Et qu'en est-il du reste de ton équipe ? Sikh Burn commença à secouer la tête, mais s'interrompit quand la pièce commença à tourner.

— Morts, répliqua Jag, attirant le regard de la naine et de Sikh Burn sur lui. Ils ont pris leurs jambes à leur cou quand ils ont réalisé qu'ils ne remporteraient pas le combat. Lorsqu'on est sortis ce matin pour aller récupérer de la neige, on a découvert leurs corps ; ils se sont fait laminer par des esprits de corruption. Ces bandages proviennent de leur médikit. » Il fit un geste en direction du bras de Sikh Burn et de l'épaule de la naine.

Tous trois restèrent silencieux un moment, Sikh Burn soupirant sinistrement alors que le visage de la naine était devenu totalement inexpressif. C'est elle qui reprit la parole.

« Vous voulez un renfort de sécurité ?

— Vous avez tiré sur trois d'entre nous et tenté de nous voler. Pourquoi on te ferait confiance ? Jag fronça les sourcils en la dévisageant.

— Parce que je sais que si vous ne m'aviez pas gardée ici pour me soigner, les esprits m'auraient eu avec le reste de mon équipe. De plus, je ne parviendrai pas à retourner à York toute seule, et c'est pas comme s'il ne vous manquait pas quelques personnes.

— Ça se tient, en effet. Je dis qu'on lui laisse une chance, poursuivit Sikh Burn en regardant Jag.

Jag secoua la tête et fit demi-tour avant de s'éloigner.

— Si quelque chose tourne de travers, ce sera de ta faute, répondit-il par-dessus son épaule.

— *C'est quoi le pire qui peut nous arriver ? Qu'on meure tous ?* »

Sikh Burn s'abstint de commenter à voix haute ; il réalisa avec tristesse que si le courant ne revenait pas rapidement, il était fort probable « Qu'on meure tous. »

L'ESSENTIEL SUR TORONTO

C'est entre la fin du XXe siècle et le début du XXIe que Toronto devint un peu toutes les villes en une. En visionnant de vieilles vidéos 2D, on voit qu'elle a pris de Chicago, New York, Boston, Détroit, Baltimore, Philadelphie, mais également d'autres villes génériques sans nom, et, occasionnellement, d'elle-même. On pourrait dire que c'est à cause des avantages fiscaux, du talent, de l'architecture ou d'encore autre chose, mais il y a une autre raison : Toronto a pour habitude d'aller piocher un peu partout. Ses habitants sont originaires de douzaines de nations différentes, et aucun groupe ethnique n'est majoritaire dans la conurbation. La ville possède un quartier grec, une Little Italy, une Little India, un quartier coréen, plusieurs Chinatowns, et bien d'autres encore. Y vivent des saints et des pécheurs, des riches et des pauvres, des puissants et des sans pouvoir, des maléfiques et d'autres qui le sont légèrement moins.

On attribue souvent à une ville une caractéristique supposément partagée par ses habitants : New York l'impétueuse ; L.A. la cool, Néo-Tokyo la tendue, etc. Qu'en est-il des habitants de Toronto ? Certains disent qu'ils sont sympas, mais c'est un préjugé qui vaut pour tous les anciens Canadiens. D'autres disent qu'ils sont entêtés, obsédés par l'argent, mais c'est une chose fréquente dans n'importe quelle ville. À part ça ? Ça peut être n'importe quoi. Chaleureux ou agressifs, pittoresques ou sans saveur, inventifs ou traditionnels. Ils sont un peu de tout ça, parce qu'ils viennent d'un peu partout.

C'est peut-être bien ça, sa caractéristique principale, cette attraction qui fait venir tant de gens dans la ville. Elle a de l'argent, du pouvoir, elle est belle, prestigieuse, et elle attire les gens qui recherchent tout ça. Et comme c'est souvent le cas dans les villes, elle brise leurs rêves qu'elle revend pour pièces. Toronto possède sans aucun doute une apparence de beauté et de gentillesse, mais comme pour la plupart des conurbations, son cœur est féroce.

ACCÉDER À LA VILLE

Une des raisons pour laquelle tant de personnes viennent en ville, c'est qu'il n'est pas compliqué de s'y rendre. Le lac Ontario permet d'arriver en bateau par l'Atlantique, les autoroutes fournissent un accès depuis toutes les directions (même en provenance du Sud, si vous voulez longer la partie ouest du Lac), et plusieurs aéroports desservent la conurbation. L'aéroport international Pearson Toronto est le plus important et est situé à environ une demi-heure à l'ouest du centre-ville. L'aéroport Billy Bishop, situé sur les îles de Toronto, est plus proche du centre-ville et est relié à ce dernier par un ferry et un tunnel piétonnier. Il est bien plus petit que le Pearson, bien évidemment, et seuls les vols intérieurs y atterrissent. L'aéroport international d'Hamilton gère certains vols à longue distance, mais il est plus éloigné (au sud-ouest) que Pearson. Vers le nord, on trouve l'aéroport de Downsview, même si ce dernier

TORONTO EN CHIFFRES

Population : 3 683 000
Humains : 60 %
Elfes : 14 %
Orks : 20 %
Trolls : 4 %
Autres : 2 %
Revenu par habitant : 72 000 ¥
Population affiliée à une corporation : 71 %
Éducation :
Moins de 12 ans : 24 %
Équivalence lycée : 44 %
Équivalence université : 23 %
Diplômes d'études supérieures et autres : 9 %

n'opère pas de vols de passagers — les mégacorpos s'en servent pour tester leurs appareils volants.

Il y a des trains en provenance de Windsor, de Niagara, d'Ottawa, de Montréal, de Québec et de plus à l'Ouest encore, et des bus en provenance de toutes les villes à 500 km à la ronde. Comme peuvent l'attester des centaines de milliers de migrants, si vous voulez vous rendre à Toronto, vous pouvez.

LES DISTRICTS DE TORONTO

Un des aspects intéressants du grand Toronto, c'est le manque de scanners SIN dans un nombre important de zones. Alors que le scan était une pratique courante jusqu'en 2063, le crash de 2064 a perturbé bon nombre de drones et de riggers. Durant cette période de remise en fonction de plus de trois ans, de nombreux quartiers durent faire sans scan ni vérification. Au cours de cette période, la Lone Star remarqua quelque chose d'étrange : le taux de criminalité chuta de plusieurs points.

Ceci convainquit certains districts de Toronto d'abandonner définitivement le scan de SIN dans certaines zones publiques : la pratique fut donc abolie dans les quartiers de West et East End, North York, Scarborough et Etobicoke. Le scan de SIN ne fut maintenu que dans certains endroits cruciaux, comme dans le Bay corridor, les banques, l'Eaton Centre, les monuments importants et les institutions pédagogiques principales.

> Cha-ching! Je comprends maintenant pourquoi tout le monde veut s'y rendre. Pas besoin de cacher ce qui n'est pas contrôlé.
> Chainmaker

> Pense quand même pas que tu te retrouveras avec un laissez-passer, mon pote. Big Brother observe toujours. Il y a plein de caméras de surveillance, et la Lone Star, tout comme le GridGuide, s'attend à voir des SIN enregistrés pour chaque véhicule qui se déplace. Les bâtiments du gouvernement et des entreprises privées peuvent aussi décider de vous scanner. Et mettre son commlink en mode silencieux est toujours répréhensible.
> Kay St. Irregular

CENTRE-VILLE/ VIEUX TORONTO

Comme vous pouvez le supposer, le centre-ville est le cœur de la conurbation. Situées au bord du lac, les tours s'empilent sur les tours. La fameuse **Tour CN** ne domine plus les cieux comme ce fut le cas à une époque, car la ville s'est développée tout autour, mais elle occupe toujours une place emblématique dans le paysage urbain, et c'est elle qui attire les touristes à la recherche d'une vue imprenable sur la ville. On y trouve son centre financier, tout comme la mairie, et un complexe de loisirs conséquent est situé juste à l'ouest du quartier d'affaires. La partie nord-est du centre-ville est connue sous le nom de **Cabbagetown**, dans laquelle on trouve aussi bien des riches que des pauvres, des employés corporatistes que des SINless, des artistes et des excentriques. Cela en fait une communauté des plus improbables au monde, un endroit où des gens qui ne se croiseraient pas dans les autres villes du Sixième Monde se côtoient en toute liberté. Cabbagetown borde également l'énorme **Nécropole de Toronto**, dont la rumeur raconte qu'elle hébergerait un nid de goules. La population chinoise a bâti un certain nombre d'enclaves dans la ville, et une des plus rentables commercialement parlant est dans le centre-ville, juste au nord du quartier des loisirs. C'est aussi dans ce district que se trouve **Little Italy**, et le **quartier des docks** se situe à l'est du quartier des affaires, en bord de lac (forcément).

> Le quartier des docks possède toute la magie qu'on est en droit d'attendre d'un lieu de ce type : des entrepôts où on peut rôder, des clandestins qui se faufilent hors des bateaux en pleine nuit, des criminels en bandes organisées qui rôdent afin de s'assurer que certaines marchandises vont tomber des navires, ce genre de choses.
> Sounder

Dans la partie nord de ce quartier se situe une petite communauté du nom de **Casa Loma**. C'est un de ces endroits où l'élite corporatiste tente de se convaincre que le monde n'a pas changé et qu'ils peuvent toujours vivre dans de douillettes maisons, à boire de l'eau fraîche tout en respirant de l'air pur. C'est un endroit où beaucoup d'argent est dépensé afin de tenir le monde réel aussi éloigné que possible. Plus à l'est, **Moore Park** est un endroit similaire, relativement isolé par des lignes de chemin de fer, le cimetière de Mount Pleasant, ainsi que la gorge de Moore Park. Cet isolement confère au quartier un côté « secret » ; si Casa Loma est l'endroit où les riches s'exhibent, Moore Park est le lieu où ils font ce qu'ils ne veulent pas que le reste du monde voie.

Le centre-ville héberge également l'**Université de Toronto**, une des institutions d'enseignement les plus réputées au monde. Cette dernière est située juste au nord du cœur de la ville. Ce gigantesque campus, qui s'étend sur environ quatre-vingts hectares, accueille près de soixante-dix mille étudiants. L'**Université de Ryerson** se trouve également dans le centre-ville, et forme une armée d'étudiants en commerce qui seront disposés à gravir les échelons des mégacorporations de la conurbation.

> Les universités sont idéales pour aller dénicher des personnes qualifiées qui ne vont pas demander une fortune en échange de leurs services. D'autant que les étudiants sont relativement

EN VEDETTE : LE QUARTIER DES DOCKS

C'est par le quartier des docks, situé à l'est du centre-ville, que transitent la plupart des cargaisons qui sont par la suite acheminées au travers de la plus grande partie de l'Amérique du Nord. Wuxing a une très forte emprise sur la région, tout comme les Triades des 14 k et des Dix mille lions, qui ont joué un rôle prépondérant pour tenir la concurrence à distance.

Wuxing a accompli, conjointement à la ville de Toronto, un excellent travail de reconstruction et de redynamisation du quartier des docks. Alors que ce n'était au départ qu'une simple zone qui servait au chargement et au déchargement des différentes cargaisons, Wuxing s'est impliquée afin d'optimiser ce processus de déchargement tout en cherchant à embellir la ville et en nettoyant par la même une partie de la rivière Don. Le projet débuta en 2052 avec le redéveloppement total de plusieurs centaines d'hectares de terrains sous-utilisés.

> Il est bon de se rappeler que lorsqu'une corporation se met au développement immobilier, elle connaît parfaitement chaque coin et recoin dont elle pourra tirer parti. C'est un peu comme un hacker qui élabore un serveur – chacun sait qu'il va laisser une backdoor à son usage quelque part. Wuxing a donc construit des docks secrets dans lesquels elle organise sa propre contrebande – ainsi que la vente de produits qui en sont issus.
> Jimmy No

> Et comme c'est Wuxing, les Triades peuvent elles aussi utiliser ces docks – en payant un petit supplément.
> Red Anya

De nouveaux espaces verts et habitats aquatiques furent eux aussi aménagés au cours de cette rénovation, ainsi qu'une toute nouvelle île portant le nom de l'île de Villiers (l'origine du nom est floue). L'ajout de ces habitats aquatiques au niveau de l'embouchure de la rivière Don aide au nettoyage du port, grâce à une variété de plantes aquatiques génétiquement conçues pour filtrer une partie de la pollution qui les traverse.

téméraires et enclins à tenter de nouvelles expériences. L'Université de Toronto dispose d'une excellente faculté de médecine et d'un centre de recherche en magie très qualifié, deux endroits où vous serez donc susceptibles de recruter de l'aide bon marché.
> Nephrine

Une rue précise mérite une mention toute particulière. Yonge Street est à Toronto ce que Broadway est à New York, ou Hollywood Boulevard à Los Angeles. C'est l'artère engorgée du cœur de la ville, s'étendant depuis Harbourfront et Union Station jusqu'aux limites nord de la ville. Elle représente la ligne séparatrice entre l'est et l'ouest de la ville et vous pouvez vous attendre à une forte présence policière qui fera tout pour que l'ordre soit respecté. Vous trouverez le long de cette artère tout

EN VEDETTE : HONEST ED

La famille Mirvish a tout fait pour devenir une institution de Toronto. Au milieu du XXe siècle, Ed Mirvish a transformé une vieille solderie en réelle source de profits, lui permettant alors d'agrandir son empire de vente au détail sur un bloc entier. Il a utilisé une partie de ses bénéfices afin de revaloriser les arts à Toronto, sauvant ainsi le Théâtre Royal Alexandra, construisant le Théâtre Princess of Wales avant d'en avoir un à son nom, le Théâtre Ed Mirvish. Mais sa pièce maîtresse restait néanmoins son énorme commerce des rues Bloor et Bathurst, qui permettait à la communauté de Toronto de se procurer un grand nombre de produits bon marché. Le tout était porté par un marketing incongru, illuminé par plus de 23 000 ampoules, avec des slogans du genre « Venez vous perdre ! » et « Il n'y a que le sol qui est pourri ! ». Ils offraient même gratuitement des dindes de Noël aux plus démunis. Le magasin ne survécut pas longtemps à Ed – il mourut en 2007, et le magasin ferma ses portes pendant le chaos économique qui suivit les épidémies de SIVTA et l'Éveil. La fondation des UCAS en 2030 ramena un peu de stabilité à la région, et raviva une sorte de nostalgie du passé ainsi qu'une certaine envie de retour aux traditions. Après avoir obtenu la bénédiction de la famille Mirvish, une équipe d'investisseurs a racheté l'ancien site et reconstruit l'Honest Ed tel qu'il était à l'apogée de sa gloire, rajoutant des ORA ringards à tout ce qui existait déjà. Si vous vous êtes déjà rendus dans un Stuffer Shack et que vous vous êtes dit « si seulement il existait un magasin proposant dix fois plus de marchandises de ce genre, mais sans marques et moins cher », Honest Ed est le magasin dont vous rêvez. Il est également si énorme que certaines transactions illicites peuvent s'y dérouler dans ses recoins les plus isolés. Articles de magie, marchandises volées et même quelquefois des BTL se retrouvent au milieu des corbeilles d'oranges.

> Il arrive que ces transactions pas tout à fait légales soient effectuées avec la totale approbation de la direction. On y trouve également tout un tas de drogues légales, ainsi que d'autres semi, ou quasi, légales.
> Mika

> Il y a aussi moyen d'y tenir des réunions sur le pouce. La cafétéria est grouillante d'activité et de gens qui déambulent dans tous les sens, ce qui permet de tenir une rapide conversation à laquelle personne ne prêtera attention. En plus, on peut avoir deux soydogs, des frites et une boisson pour cinq nuyens. Si vous voulez retrouver le vrai goût de Toronto, essayez les hot-dogs au peameal bacon (longe de porc fumée).
> Traveler Jones

> Je ne comprends pas pourquoi la Lone Star ne fait pas fermer l'endroit, vu sa proximité avec le centre-ville.
> Ecotope

> C'est dû à la façon dont Kashish Jatt Sidhu – également connue sous le nom de Kash, qui s'est autoproclamée la Princesse des Pauvres – gère l'endroit. Elle en est aujourd'hui une des propriétaires et le visage public de la franchise. Elle a convaincu

la police que son magasin, ainsi que les opérations criminelles qui s'y déroulent parfois, fait beaucoup pour le maintien de la paix au sein de la population et elle s'assure qu'aucune violence ne se produise au sein de l'établissement ni dans ses environs immédiats, afin de prouver ses dires. Tant qu'elle assurera le maintien de la paix, la Star regardera ailleurs.

> X-Prime

ce que vous pourrez imaginer acheter contre espèces sonnantes et trébuchantes. À proximité du long couloir que représente Bay Street se trouve le quartier des théâtres, à l'intérieur duquel est situé le **Massey Hall** (une salle de concert historique) et l'**Eaton Centre** (le plus grand centre commercial de la conurbation). Plus au nord, on va trouver de quoi se changer les idées, des boutiques de prêteurs sur gages un peu miteux en passant par les pièges à touristes bon marché et jusqu'au légendaire salon bunraku Brass Rail et, encore plus loin, les restaurants fusion elfes tant à la mode et les résidences luxueuses.

Le centre-ville héberge également un quartier hospitalier à l'intérieur duquel se trouvent plusieurs hôpitaux renommés qui sont littéralement les uns sur les autres. Le Toronto General, l'hôpital pour Enfants malades, l'hôpital du Mt Sinaï, l'hôpital Princesse Margaret et le Womens College Hospital sont pratiquement côte à côte, alors que le Toronto Western Hospital n'est qu'à quelques pâtés de maisons plus à l'ouest. Tous sont situés à proximité du campus de l'Université de Toronto. Si un désastre se produit, c'est le bon endroit où se trouver — évidemment, chacun dans la ville pense la même chose.

LES ÎLES DE TORONTO

À quelques encablures du centre-ville se trouve un ensemble d'îles, naturelles ou artificielles, où le Tout-Toronto a l'habitude de se rendre pour se distraire. Pêche, navigation, randonnée, nage et bien d'autres activités encore sont proposées dans ces îles, en plus du fabuleux parc d'attractions de Centreville. Ce qui n'était au départ qu'un regroupement d'attractions pour enfants s'est étendu au fil du temps pour devenir une fête foraine permanente, remplie de RA flashy, de montagnes russes immenses et tout un tas de jeux tout juste assez peu truqués pour que les gens continuent d'y dépenser leur argent.

L'aéroport **Billy Bishop** se trouve entre la ville et cette zone de loisir, et les îles sont reliées à la terre ferme par un ferry et un tunnel piétonnier. Les îles sont parsemées de docks privés, ce qui garantit de nombreux points d'accès.

> Il y a un vieil embarcadère à Snake Island à l'extrémité duquel est planté un grand poteau noir et rouge. Si un bateau y est amarré – n'importe quel bateau – vous pourrez le louer pour vous rendre là où les autres navires ne vont généralement pas, comme les docks privés de la tour Aztechnology ou le tunnel des contrebandiers sous le parc Tommy Thompson. L'arnaque y va bon train, alors c'est le moment de jouer au négociateur.

> Turbo Bunny

Pas très loin de ces îles — un peu à l'ouest et rattachée au continent — il y a l'**Ontario Place**. Cette dernière faisait partie de la scène estivale de Toronto. Les gens peuvent y venir pour assister à des concerts, des expositions, aller faire du pédalo sur une partie protégée du lac Ontario et profiter de la plage tout comme du parc nautique. À une époque, le financement et l'entretien de l'Ontario Place n'étaient pas la priorité gouvernementale, qui préférait, par exemple, étendre le réseau de transports publics. Alors que les installations se dégradaient, les plus aisés cessèrent de s'y rendre et la foule des visiteurs s'éclaircit. Le complexe fut en fin de compte fermé au public, mais il est compliqué d'empêcher les gens de se rendre dans ce genre d'espace ouvert. Dorénavant, la zone sert de refuge à de nombreux squatters. La Lone Star vient les déloger de temps à autre, mais ils reviennent toujours rapidement après.

> Je connais une tribu de technomanciens qui a sa base d'opérations pas très loin de l'ancienne cinésphère. Y avait de sacrés bons spectacles là-bas !

> Slamm-O !

EAST YORK

East York est une des parties les plus hétérogènes d'une ville déjà très diverse. Si vous recherchez quelqu'un qui aurait récemment débarqué en ville, c'est par là qu'il faut commencer. Sur les hauteurs de la zone se mêlent les effluves appétissants de toutes les cuisines du monde et les immeubles affichent leurs architectures disparates dans une proximité presque dérangeante. Parmi les points forts du quartier, il y a **La Plage**, haut lieu de l'été à Toronto, et **Little India**, toute proche. En revanche, la valeur immobilière du quartier reste relativement faible, à cause principalement de la **zone toxique de Don Valley**, où vient s'échouer toute la pollution des docks. Pas besoin d'être Jésus pour marcher sur l'eau. Il vous suffit de poser le pied sur la rivière Don. Des siècles de pollution ont conféré une teinte verdâtre malsaine à son eau. Ses rives sont jonchées de déchets et de détritus. Ce qui n'empêche pas les arbres qui la longent de continuer à pousser, l'herbe de ses rives d'être verte et les gens de continuer à courir sur les chemins qui la bordent. Le courant est suffisamment rapide pour que les gens oublient la présence de toutes ces merdes.

> Les zones toxiques attirent les chamans toxiques. Donc, soyez sur vos gardes – à moins que vous cherchiez à récupérer une prime.

> Lyran

> Ils ont également tendance à corrompre la manasphère. Vous rencontrerez des difficultés à lancer toute autre chose que la magie toxique. Et vous n'avez pas envie de vous y frotter, n'est-ce pas ?

> Jimmy No

Des projets ont été initiés par le biais des programmes environnementaux de l'université, des chamans locaux et des communautés avoisinantes dans le but de nettoyer la zone. Et même si les choses progressent lentement, elles progressent. Les corpos, à l'inverse, continuent à polluer les eaux.

La prison de Don est un autre lieu notable de la zone. Cela fait plus d'un siècle que plus personne n'y est emprisonné, mais l'histoire du bâtiment et ses aménagements inventifs ont permis de le conserver intact. À l'heure actuelle, l'ancienne prison est utilisée par

EN VEDETTE : L'EATON CENTRE ET LE PATH

S'élevant sur cinq étages au-dessus de son rez-de-chaussée (et sans compter les bureaux professionnels et les immeubles administratifs qui y sont rattachés) et sur deux niveaux en sous-sol, possédant une station de métro à chacune de ses extrémités, l'Eaton Centre est un centre commercial incontournable de la ville – et même du pays. C'est le centre commercial le plus fréquenté des UCAS – environ cinquante millions d'acheteurs s'y rendent chaque année. Son immense plafond de verre voûté est la reproduction d'une galerie milanaise, et il est rehaussé par une volée d'oies fantaisistes en fibre de verre suspendues au plafond. Les nuages en RA renforcent encore l'atmosphère de l'endroit.

Tous ces magasins n'attendent que vos nuyens durement gagnés, et plus vous montez les étages, plus ces boutiques sont chères. En fait, les ascenseurs ne vous laisseront même pas monter aux étages supérieurs tant que la solvabilité de votre SIN n'aura pas été vérifiée.

> Ou alors, vous savez, il reste les escaliers.
> Slamm-O !

> Et bonne chance pour ouvrir les portes une fois arrivé en haut ! Et pour vous expliquer auprès de la sécurité si vous êtes parvenus à entrer !
> Cosmo

> Il y a une belle récompense si vous parvenez au dernier étage cependant – une des meilleures cliniques de delta de tous les UCAS s'y trouve.
> Butch

Si vous ne voulez pas monter, rien ne vous empêche de descendre. Les niveaux souterrains abritent le PATH, composé de plus de quarante kilomètres de boutiques et de passages souterrains interconnectés qui s'étendent sur plusieurs quartiers et zones de sécurité. Il s'étend depuis Harbourfront et Union Station, et poursuit vers le nord vers Midtown. Conçu au départ pour désengorger les rues bondées et éviter les aléas de l'hiver, le PATH est rapidement devenu plus qu'un simple moyen d'éviter la chaleur étouffante de l'été et le froid glacial de l'hiver – il s'est transformé en bonus très lucratif à Eaton Centre.

Le PATH ne cesse de s'agrandir, et il est à ce jour peut-être aussi étendu que l'Underground ork de Seattle. Tout comme l'Underground, le PATH possède des zones un peu plus sauvages et douteuses qui sortent des sentiers battus, qu'on croise lorsqu'on poursuit après la partie située dans Yonge Street. Le scan de SIN disparaît, et on peut alors trouver des objets que ne proposent pas les magasins plus conventionnels.

> Il faut faire attention, cependant – comme le PATH n'est pas très loin de la partie civilisée de Toronto, la Lone Star y tend quelquefois des pièges. Assurez-vous donc toujours d'avoir affaire à un vrai criminel.
> Cayman

Wuxing comme centre de traitement des demandes de prêt, mais une partie a été transformée en musée et est ouverte au public.

> C'est la partie où se trouvaient les potences intérieures. La manasphère n'est pas terrible dans toute la région, mais là, c'est encore pire.
> Winterhawk

> Il y a un bon gros paquet de gens de talent appartenant aux Ombres de l'Union indienne, dans East York. Entrez en contact avec les runners de Calcutta, si vous en avez l'occasion – déjà, ils sont aussi costauds qu'ils en ont l'air, mais ils détiennent probablement des informations sur ce que prévoit Kolkata Integrated Talent and Technologies (KITT) dans le cadre de son expansion à travers le monde. Sans surprises, KITT a réalisé d'excellentes avancées à Toronto.
> Traveler Jones

VILLE HAUTE

Comme vous pouvez vous en douter, il s'agit du quartier situé au nord du centre-ville. C'est là que les drones corpos vont se reposer pendant les courtes périodes où ils ont le droit de ne pas travailler. L'architecture y est quelconque, et l'ambiance générale ressemble à celle des parents qui surveillent une fête qui se déroule chez un de vos amis et qui n'ont qu'une envie, c'est que tout le monde se casse pour qu'ils puissent dormir un peu.

WEST END

C'est à West End que se trouve un des trésors de Toronto, **High Park**. Des familles, tout comme une foule de touristes, s'y rassemblent afin de profiter des différentes installations, dont un zoo hébergeant quelques paracréatures rares, et cet afflux régulier d'argent permet que l'ensemble reste propre et abordable. Le parc s'étend sur environ cent soixante hectares, et le fait que l'élite de Toronto accepte de s'y rendre prouve que l'endroit conserve une certaine pureté. Ce n'est pourtant pas toujours facile : des tas des bestioles, comme des rats du diable, des chiens de l'ombre et des harpies y font régulièrement des incursions, et les équipes du parc doivent procéder à des nettoyages réguliers qui vont au-delà du ramassage d'ordures. Les zones résidentielles entourant le parc sont plutôt huppées. Le quartier situé au nord de High Park s'appelle **la Jonction**, où les prix sont plus abordables et où il est possible de dénicher des petits coins de paradis destinés à ceux qui veulent s'en prendre aux résidents de High Park. La nature hétéroclite de la Jonction permet d'y trouver des boutiques et des échoppes proposant des articles spécialisés que vous aurez de grandes difficultés à trouver dans les grandes surfaces. **Bloor West**, qui n'est que quelques pas après la Jonction, est un endroit apprécié de ceux qui cherchent un lieu un peu plus confortable, ou ceux qui se sont fait jeter des quartiers les plus riches.

> High Park n'est pas que nettoyé ; le gouvernement s'assure qu'il soit fréquenté par les **bonnes** bestioles. Il se débarrasse de **certaines** harpies – celles qu'il ne parvient pas à contrôler. Les autres, à l'inverse, forment un cheptel qui l'intéresse

particulièrement. Je n'ai aucune idée de ce qu'il compte en faire, mais je m'inquiète des riches ayant des harpies à disposition.

> Elijah

ETOBICOKE

Situé plus loin à l'ouest que West End, Etobicoke était autrefois une ville distincte de Toronto avant d'être absorbée à la fin du XXe siècle (ce qui est le cas de la plupart des districts extérieurs). Alors que l'influence des méga-corpos augmentait, elles y installèrent une bonne partie de leurs usines, principalement près de l'intersection de la 427e et de Gardiner Expressway. **L'aéroport international Pearson** se trouve juste à l'ouest du point central de ce quartier. Au sud de Gardiner, près du lac, se trouve la partie la plus jolie du district, alors que la section nord, quant à elle, est constituée de sites industriels à moitié utilisés, à moitié emplis de squatters et où les shadowrunners aiment s'établir.

NORTH YORK

Comme son nom le suggère, il s'agit de la partie nord de la conurbation, encadrée d'un côté par Etobicoke et de l'autre par Scarborough. North York est une sorte de ville autonome, avec des zones qui reprennent ce qui existe ailleurs dans la ville, mais moins dense. On y trouve un quartier des affaires (le long de Yonge Street à **Willowdale**), un aéroport (**Downsview**, un centre d'essais), une grande université (**l'Université de York**), un immense centre commercial (le **Mégaplexe de Yorkdale**), des résidences de luxe (**Hoggs Hollow**), et des résidences pour esclaves corpos (**Manoir Bathurst**).

> On trouve à York une gigantesque quantité de formules de sorts. Trouvez comment accéder à leur bibliothèque et parcourez-la, si vous êtes intéressé par ce genre de choses.

> Lyran

Il y a un secteur de North York qui est plus grand que celui de la ville, et ce sont ses barrens : **Jane & Finch** (appelé ainsi à cause de l'intersection entre deux de ses rues), qui est le quartier le plus trouble de Toronto. Il incarne ce que seraient les Barrens de Redmond s'il y neigeait une fois de temps en temps. La violence intergangs y a toujours été importante, ce qui a incité les propriétaires de petits commerces à investir dans les vitres pare-balles et des barres d'acier pour protéger leurs échoppes. Avec la ratification du 14e amendement des UCAS en 2036, les migrants qui ne procédaient pas à l'enregistrement de leur numéro d'identification système (System Identification Number, SIN) se retrouvèrent dans les ruelles de Jane & Finch et devinrent les premiers SINless de l'Ontario. Les drogues, les armes, la prostitution et le commerce de BTL sont monnaie courante dans cette zone. À la manière de North York, ce quartier est moins dense que le reste de la ville, et vous y verrez donc des arbres morts, ou malades, percer au travers du plastobéton. La police s'abstient d'intervenir et les gangs en contrôlent une bonne partie, même si le fait que la zone se prolonge jusqu'à l'Université de York confère un sentiment curieux à l'endroit, car les gangs et l'université ont, dans leur ensemble, trouvé une sorte de terrain d'entente.

Plus loin au nord de North York se trouve **Thornhill**, un quartier qui est totalement sous la coupe des Triades de la Main du dragon et du Lotus blanc. Ce qui signifie que la vie est plutôt tranquille pour la plupart des gens qui y vivent, tant qu'ils ne s'attirent pas les foudres des Triades.

SCARBOROUGH

Le plus grand quartier de la ville est celui situé le plus à l'ouest, et il est le lieu d'arrivée d'un large flot de migrants de la conurbation. Il possède un grand nombre d'arcologies — ou Scarcologies, comme les appellent les gens de la ville (de scare, effrayer en anglais, ou scar, cicatrice). **Agincourt** en particulier est très cosmopolite, avec ses migrants qui font la démonstration de leurs compétences dans les restaurants et les différents magasins. Au nord, c'est **Markham**, le fief de la Mafia de la conurbation. On y trouve également le **Zoo de Toronto**, dont la diversité des espèces présentes est plus importante que dans celui de High Park. L'**Université des Sports de Malvern** est un gigantesque centre de formation pour des athlètes de tous niveaux qui s'est hissé au niveau des tout premiers du pays, entraînant des sportifs de niveau mondial.

> Et ceux qui connaissent leur histoire du XXe siècle savent ce qu'il en est – Malvern dispose de drogues à la pointe de la technologie, capables d'augmenter les performances physiques, ainsi que tout un arsenal de techniques qui permettent de les dissimuler aux yeux de ceux qui ne doivent pas être au courant.
> Nephrine

LES CORPORATIONS DE TORONTO

Toutes les Big Ten (ainsi qu'une flopée de corpos AA et de rangs inférieurs) possèdent des bureaux et mènent des opérations dans la conurbation de Toronto, mais certaines se démarquent des autres.

ARES

Il y a encore six mois, cette section aurait pu être résumée en un seul mot. Ares. Les économies de Détroit et de Toronto ont été interconnectées pendant longtemps. De très nombreux produits de consommation bas de gamme d'Ares sortent des usines du sud de l'Ontario (la bande de terre située entre Toronto et Détroit), General Motors, propriété d'Ares, était un des plus gros employeurs de la région, et Toronto, qui est également la « Hollywood du nord », a été une bénédiction pour Ares Global Entertainment.

Aujourd'hui, les choses sont très différentes. Les usines appartenant à GM et à Ares Consumer Products furent mises en vente pour une bouchée de pain après que l'annonce de leur départ de Détroit fut rendue publique, et ont été immédiatement englouties par d'autres mégacorporations. La seule entreprise de la marque Ares toujours en opération à Toronto est Ares Global Entertainment, et ses jours pourraient être comptés ; certaines rumeurs se propagent en effet dans les Ombres de Toronto selon lesquelles des Johnson en lien avec plusieurs autres AAA ont organisé des runs contre la branche d'AGE de la ville.

SAEDER-KRUPP

Lorsqu'Ares a commencé à abandonner sa base d'usines de la conurbation de Toronto, le dragon fut le premier à fondre dessus (jeu de mots complètement intentionnel) pour s'emparer d'une partie des propriétés immobilières à bon compte. Personne dans les Ombres de Toronto ne sait ce que S-K a l'intention de produire dans le coin, mais, comme d'habitude, il y a de nombreuses personnes qui paieraient cher pour le savoir. Avec le nombre d'usines dont S-K a fait l'acquisition depuis son arrivée, il y a fort à parier que cela ne va pas se cantonner à un ou deux produits — ni même à une ou deux industries. La conurbation de Toronto est également une plaque tournante du trafic ferroviaire, reliée au Canadian Western Railway récemment acquis par Saeder-Krupp, ce qui ne manquera pas de créer des tensions avec Mitsuhama autour des actifs locaux d'UCASRail.

> Ça a déjà commencé. Après que Colloton a fait sortir les UCAS des Accords de Reconnaissance Commerciale (ARC), la gouverneure de l'Ontario s'est servie de l'invasion du Québec comme prétexte pour nationaliser une partie des voies de chemin de fer détenues par Mitsuhama et tenter de bloquer le trafic ferroviaire de cette dernière passant par Toronto, tout en laissant les trains de Saeder-Krupp tranquilles, ce qui ne manqua pas d'éveiller les soupçons. Bien évidemment, Mitsuhama a poursuivi l'Ontario et le gouvernement des UCAS. Ils sont pratiquement assurés de l'emporter, mais les avocats susceptibles de défendre un cas comme celui-là ne sont pas donnés, et Lofwyr pourrait s'arranger pour que ces chemins de fer ne soient plus assez rentables pour que Mitsuhama ait intérêt à s'y accrocher (un peu comme Mitsuhama l'a fait avec Aztechnology, ironiquement).
> Kay St. Irregular

SPINRAD GLOBAL

SpinGlobal semble avoir deux objectifs principaux à Toronto. Le premier, c'est d'acquérir autant de parts d'Ares Global Entertainment que possible et de tirer parti de l'influence de Johnny Spinrad afin de percer dans le marché des médias nord-américains. Ce sera loin d'être facile pour eux, car ils se retrouvent en compétition avec les trois grosses « mégas des médias » (Aztechnology, Horizon et Mitsuhama), mais la vice-présidente de SpinGlobal pour l'Amérique du Nord est convaincue d'y arriver. Le deuxième objectif de SpinGlobal à Toronto est de tout faire pour mettre des bâtons dans les roues à Saeder-Krupp. Les black-out semblent déjà avoir fait une partie du boulot à Toronto, ce qui ne l'empêche pas d'embaucher des runners afin de s'en prendre aux opérations de Saeder-Krupp dans la conurbation de Toronto et dans le sud de l'Ontario, et même plus à l'ouest aux fonderies de Sudbury (celles que l'armée des UCAS a défendues au cours de la guerre avec Québec).

> Certains contacts dans le Califat rapportent que la moitié « Global » de SpinGlobal tâte le terrain auprès de ses homologues

d'Athabaskan Oil par l'intermédiaire de leurs bureaux de Toronto. Je ne l'ai pas vérifié par moi-même, donc à prendre avec des pincettes.

> Am-mut

> Il semblerait également que SpinGlobal soit en action dans la Matrice de Toronto, mais il y a plus d'informations à ce sujet dans une autre section.

> Slamm-O !

WUXING

Géante endormie de la conurbation de Toronto, Wuxing s'y est à l'origine établie du fait de l'immense communauté d'expatriés chinois et du statut de Toronto de seconde place financière des UCAS, par la Bourse de Toronto. Plus récemment, la mégacorporation originaire de Hong Kong est devenue le deuxième plus gros acheteur d'usines qu'Ares a laissé derrière elle. Pour l'instant, il semblerait que Wuxing ait l'intention d'utiliser ces usines afin d'accroître ses opérations de fabrication de biens de consommation, dans le but de renforcer sa position au sein de Kong-Wal Mart.

> Wuxing pourrait également utiliser les accès de Toronto à la voie maritime du Saint-Laurent pour augmenter ses opérations maritimes dans l'Atlantique. La voie maritime est contrôlée par le Québec, cependant, ce qui va mettre Wuxing en porte-à-faux avec Saeder-Krupp à Québec.

> Sounder

> Il est également possible qu'ils sous-louent une partie de ces usines. J'ai entendu certaines rumeurs qui disaient que Telestrian serait à la recherche d'une unité de production dans les UCAS depuis qu'ils se sont rapprochés de Wuxing.

> Thorn

LES UNIVERSITÉS

Comme tout centre urbain d'importance, Toronto abrite une multitude d'universités de haut niveau. Les trois universités les plus cotées de Toronto s'appellent (notez l'originalité des noms) l'Université de Toronto, l'Université de York et l'Université de Ryerson. L'Université de Toronto dispose d'un département de recherche très réputé qui se défend bien dans plusieurs classements face aux écoles plus connues de l'Ivy League. Ces trois universités les plus importantes de Toronto ont connu une réelle impulsion au cours de ces dernières années grâce au confinement de Boston, car les chercheurs et les fonds qui auraient normalement dû aller dans des universités telles que le MIT&T et autres Harvard se sont redirigés plus au nord. Reste à savoir si cet état de fait restera permanent ou s'il n'est que temporaire.

Comme d'habitude, les corpos ont leur nez fourré dans les affaires de toutes les universités. Les étudiants les plus brillants de ces trois écoles se retrouvent régulièrement submergés d'offres d'emploi émanant des mégacorporations, dont Evo et Shiawase, qui sont très impliquées dans les programmes de recherche sur les biomédicaments dans chacune des universités de renommée mondiale.

LA MATRICE DE TORONTO

Avant septembre 2079, la Matrice de Toronto était comme toutes celles des villes importantes des UCAS : parfaitement conçue et contrôlée par l'œil inquisiteur des corpos. C'est NeoNET qui avait la charge de l'entretien de la grille de Toronto, jusqu'à sa disparition. Après ça, c'est Ares qui a repris la charge de demi-DIEU pour le Grand Toronto, grâce à son énorme présence dans la proche Détroit. Maintenant… Eh bien, c'est à chacun de se faire son opinion sur ce qu'il va se passer, avant même de prendre en compte les black-out. Certains chuchotent que Spinrad Global va mettre la main sur l'administration de la grille, Toronto devenant la première grille matricielle nord-américaine gérée exclusivement par la corpo. Il est également possible que ce soit Saeder-Krupp, maintenant qu'elle s'est positionnée pour combler le vide laissé par Ares. Ces deux corporations — enfin, leurs PDG — se détestent au plus haut point, et on peut donc s'attendre à tout un tas de jobs dans les Ombres pour « démontrer » qu'une corpo est meilleure que l'autre pour gérer la grille de Toronto.

Du côté gris de la grille, le principal paradis numérique et lieu de prédilection des Ombres de Toronto est **t.matrix**, (prononcé T-point-Matrix par les habitants, dans le cas où vous voudriez vous en faire des amis ou vous faire passer pour l'un d'entre eux). Il y a aussi pas mal de recoupements avec d'autres paradis numériques des UCAS, en particulier les Frozen Shadows de Winnipeg et le paradis de Baiji dans le Conseil algonquin-manitou. Les **Coquillards** sont un autre intervenant majeur des Ombres matricielles de Toronto, ils ont pour particularité d'être un gang de hackers qui s'appuie sur un minimum d'outils technologiques. Les Coquillards sont aussi compétents dans la Matrice que dans le monde physique, et sont aussi connus pour leur ingénierie sociale que leurs coups de virtuoses virtuels. Leur chef est un nain du nom de Prospero.

LES SYNDICATS DE TORONTO

Les syndicats les plus importants sont tous représentés à Toronto. La Mafia et les Triades sont les organisations les plus puissantes des bas-fonds de Toronto, mais elles sont divisées en plusieurs factions qui n'ont qu'une loyauté partielle les unes envers les autres. Le Vory et le Yakuza ont chacun une présence symbolique dans la conurbation de Toronto.

LA MAFIA

À l'heure actuelle, la Mafia de Toronto est divisée en trois factions, dont deux sont contrôlées depuis l'extérieur de la ville. Les deux groupes les plus importants, les Commisso et les Violi, mènent ce qui ressemble à une guerre transatlantique par procuration pour le contrôle de Toronto. Leur conflit a mené à un affaiblissement progressif des deux groupes, offrant ainsi l'opportunité aux autres syndicats (principalement les Triades) de gagner

du terrain. Une grande partie de la base des Commisso et des Violi sont las de ce qu'ils considèrent comme une guéguerre politique intestine et certains se sont regroupés afin de s'unifier et devenir totalement indépendants d'un quelconque contrôle extérieur.

Le groupuscule mafieux le plus important de Toronto est dirigé par Francesco « Frankie C » Commisso, de la Commisso *'ndrina*, une branche de 'Ndrangheta basée à Siderno. Commisso contrôle la grande majorité des opérations de contrebande entre le Grand Toronto et le reste des UCAS, en particulier le trafic de drogues. Il supervise également les rackets de protection dans les « quartiers italiens » dans les banlieues du Grand Toronto, et plus particulièrement dans son territoire natal de Markham, où le « groupe Siderno » possède sa base d'opérations dans un supermarché italien.

> Quoi, le cliché du restaurant italien serait donc dépassé ?
> Bull

Ces dernières années ont été difficiles pour la Commisso *'ndrina*. Frankie C s'est retrouvé en difficulté au milieu des années 2070 après avoir décidé qu'il voulait sa part de nuyens qui affluaient à Montréal en raison du plan de relance corporatiste. Il pensait que la Cosa Nostra locale serait trop occupée à se battre contre les puissants gangs de bikers pour lui opposer une quelconque résistance. Malheureusement pour Commisso, la famille Rossi était aussi bien implantée dans sa ville d'origine que Commisso dans la sienne, et le conflit s'enlisa rapidement dans une impasse. Histoire d'empirer les choses, la Triade du Dragon rouge de Montréal alerta rapidement ses alliés de Toronto sur les tentatives de Commisso, ce qui laissa au Lotus blanc (plus d'infos à son sujet un peu plus loin) l'opportunité d'attaquer la Commisso *'ndrina* pendant que les Commisso étaient occupés à leur maladroite tentative d'extension de leur territoire. Depuis lors, Frankie C a changé de tactique, cherchant des alliés basés à Montréal plutôt que de tenter d'y installer une base d'opérations, mais les boss de 'Ndrangheta sont assez mécontents de son manque de résultats.

Le principal rival de Commisso se nomme Adrian Violi. Les spécialités de Violi, ce sont les crimes en cols blancs, en particulier ceux impliquant l'industrie de la construction et les syndicats, ainsi que la contrebande à la frontière UCAS-Québec. Son pouvoir est basé à Hamilton, juste au sud de la conurbation de Toronto, même si Violi s'est déplacé à Toronto même, profitant des mauvais choix de Commisso. Violi a passé un pacte de non-agression avec la famille Rossi de Montréal, lui proposant de s'associer avec eux en échange d'une part du gâteau après la fin du conflit, puis s'est affairé à prendre le contrôle des rackets de protection de la Mafia à Toronto, dont Little Italy.

> La seule raison pour laquelle Violi est parvenu à ses fins, c'est qu'un de ses cousins est un soldato en devenir à Buffalo, ce qui permet à Violi d'avoir ses propres liens (indirects) avec les Cinq Familles de New York. Il s'est servi d'eux pour faire passer le conflit entre Commisso et Rossi comme étant une sorte « d'indépendance nord-américaine » à cause de la loyauté de Commisso envers l'autorité de 'Ndrangheta dans le vieux pays, et ce, même si le groupe Siderno est en activité à Toronto depuis plus d'un siècle.
> 2XL

LES TRIADES

Les principales Triades de Toronto sont la **Pagode d'or**, le **Lotus blanc** et la **Main du dragon**, ce qui fait de la conurbation de Toronto une des rares zones où la Triade du Dragon rouge n'est pas la plus puissante. Comme la communauté chinoise de Toronto tend à se rassembler dans deux zones distinctes — Chinatown dans le centre-ville de Toronto, et Thornhill dans les banlieues au nord — les Triades ont chacune revendiqué une d'elles, et ont tendance à ne pas empiéter sur le territoire des autres. La Pagode d'or contrôle Chinatown, tandis que le Lotus blanc et la Main du dragon se sont installés à Thornhill.

Des trois Triades, la Pagode d'or est la plus importante, mais la plus instable également. Elle est affiliée aux Dix mille lions de Hong Kong et contrôle le commerce de BTL en provenance et à destination du grand Toronto. Un nain du nom de One-Eyed Lee est le maître de loge de la Pagode, mais il délègue la plupart de son recrutement à sa sandales de paille, Boa Chan — un ork sino-portugais né à Macao. La raison est que la Pagode est en pleine bisbille avec la famille mafieuse d'Adian Violi pour le contrôle des crimes en col blanc dans le centre-ville de Toronto. Avant que les lumières s'éteignent, Boa était à la recherche de deckers de haut vol qui accepteraient d'effectuer des vols de données et du caviardage de comptes contre certaines entreprises contrôlées par la Mafia, et il faut s'attendre à ce que ça recommence lorsque l'interrupteur sera remis en route.

> La Pagode d'or/les Dix mille lions, quel que soit le nom qu'on leur donne, sont connus à Toronto pour être une façade de Wuxing ; c'est comme ça qu'ils se procurent les puces Kong dont ils font la contrebande en ville. La présence de Wuxing dans le secteur économique de Toronto fournit à One-Eyed un accès privilégié naturel, même s'il ne s'en est jusque-là pas servi.
> Mr. Bonds

> Il est certainement fort occupé à faire en sorte que Wuxing soit satisfaite. Quelqu'un de leur quartier général nord-américain situé à Vancouver a stoppé l'envoi de puces Kong depuis Hong Kong. Mon contact n'en connaît pas la raison, mais il y a fort à parier que Lee ne veut pas prendre le risque d'énerver les dirigeants de Wuxing en se servant trop de leur réseau.
> Lei Kung

Les Triades du Lotus blanc et de la Main du dragon se partagent les différentes activités criminelles à Thornhill. Le Lotus blanc est impliqué dans la prostitution et le trafic de drogues dans les banlieues nord du Grand Toronto ainsi que dans plusieurs types de jeux. De son côté, la Main du dragon est spécialisée dans la contrebande en provenance et à destination de Toronto.

La Triade du Lotus blanc est de facto la mandataire des Dragons rouges dans la conurbation de Toronto. Elle est un peu à l'écart des autres Triades, en partie à cause de la barrière de la langue ; ses membres sont en grande majorité Taïwanais ou originaires de Singapour, et parlent majoritairement en Mandarin ou en Taïwanais au lieu du Cantonnais comme les groupes basés à Hong Kong. Dernièrement, c'est elle qui a attaqué la Commisso *'ndrina* à Montréal au nom des Dragons rouges, et ces attaques ont été orchestrées par un Bâton rouge (« lieutenant militaire ») du nom de Lucky Ma.

TORONTO ÉVEILLÉ

Où allez-vous pour vous procurer le top des formules de sort ? Quels lieux d'énergie êtes-vous susceptibles de trouver en ville ? Sur quels genres d'ennuis liés à la magie risquez-vous de tomber ? En voilà de bonnes questions ! Voici quelques réponses.

OÙ ÉTUDIER ET APPRENDRE

Les deux universités les plus en vue de la ville, l'**Université de York** et l'**Université de Toronto**, possèdent les meilleurs départements de thaumaturgie de la région, si ce n'est du pays tout entier. Leurs bibliothèques sont particulièrement complètes et regorgent d'articles de recherche que vous ne trouverez nulle part ailleurs, mais elles ne sont pas ouvertes au public. La bonne nouvelle, c'est que les groupes d'anciens étudiants ne sont pas au point pour vérifier les documents d'identité ni pour fournir des passes sécurisés. Cela signifie qu'un hacker moyen ou un bon faussaire sera capable de produire une ID suffisamment fiable pour vous permettre d'entrer dans une de ces bibliothèques. La bibliothèque de l'Université de York se focalise sur les formules de sorts, alors que celle de l'Université de Toronto est connue pour son expertise des structures métaplanaires.

La **Bibliothèque publique de Toronto** ne peut bien évidemment pas concurrencer les collections universitaires, mais, à l'instar de toute bibliothèque publique, elle dispose d'une collection générale de bonne facture où on trouvera parfois un tome étrange ou un article insolite qui aura été repéré par un bibliothécaire au regard aiguisé.

Les Massey sont depuis longtemps une des familles les plus importantes de Toronto, et la **Fondation Massey** a commencé à s'intéresser à tout ce qui se rapporte à la magie peu de temps après l'Éveil. Même si elle ne peut rivaliser avec la Fondation Draco ou la Fondation atlante en termes de ressources disponibles, elle dispose de plus d'informations sur la magie spécifique de Toronto que n'importe qui d'autre et est très au fait de l'histoire de l'écoulement de mana dans la région.

Ayant pignon sur rue, les **Spéléologues du Tunnel hurlant** sont un groupe d'Éveillés qui ont rompu tout lien avec les corpos et qui travaillent en free-lance tout en partageant leurs informations. Cette dernière activité s'est petit à petit transformée en recherches informelles et en collecte de données. Ils sont sur le coup de tout ce qui se passe dans la ville, maîtrisent la magie et sont une excellente source d'informations en ce qui concerne les derniers rebondissements qui agitent la manasphère locale.

> Le nom de ce groupe vient du Tunnel hurlant, un lieu proche des chutes du Niagara qui est réputé être hanté. Ils prennent le côté « spéléologues » de leur nom très au sérieux : s'il existe un passage souterrain dans la conurbation, partant des égouts et allant jusqu'aux longs tunnels d'entretien qui passent sous l'Université de Toronto, ils sont au courant de son existence. Ils sont donc une source d'informations de premier ordre pour quiconque veut fureter dans la ville.

> Lyran

MARCHANDS DE TALISMANS ET ARCANISTES

Comme on peut s'y attendre, il y a à Toronto, comme dans toute ville d'importance, un grand nombre d'experts des arcanes, dont des chercheurs hautement respectés, mais également des dealers d'arrière-cour et leurs étranges fétiches (magiques, même s'ils en ont d'autres, mais ce sont ces derniers qui nous intéressent ici). Voici certains d'entre eux à connaître :

SIMONE PALOMER

PROFESSEURE, UNIVERSITÉ DE TORONTO

La réputation de Palomer s'étend au-delà de Toronto, aux UCAS et même au monde. Elle est une oratrice recherchée qu'on souhaite faire participer à des conférences et autres symposiums. Elle est spécialisée dans les failles métaplanaires et les phénomènes qui y sont associés, ce qui fait qu'elle est d'autant plus recherchée depuis l'ouverture de l'anomalie de Yellowstone. Depuis cet événement, elle a publié deux rapports de visites qu'elle a effectuées à la Cour Seelie. Palomer est minutieuse et précise dans ses recherches, même si elle est également capable de se laisser emporter par son intuition, qu'elle cherchera ensuite à confirmer par des preuves. Elle n'enseigne qu'à deux classes différentes chaque année, et ils sont parmi les plus courus de l'université.

VINH TRONG

PROFESSEUR, UNIVERSITÉ DE YORK

Trong est un chercheur de la vieille école, un de ceux qui sont totalement obsédés par la mécanique de production de magie (c'est-à-dire les sorts). Il rédige un immense recueil des différents types et variations de sorts qu'il identifie, même si le projet est actuellement en pause pour cause de vétilles organisationnelles : il éprouve des difficultés à définir les différences entre les variations d'un sort unique et des sorts différents, et les efforts consentis pour définir clairement cette ligne de démarcation sont probablement plus importants que ce qu'ils ne devraient. Quoi qu'il en soit, il ne demeure pas moins une encyclopédie vivante en ce qui concerne la façon dont la magie a été utilisée depuis l'Éveil, et est incontournable aux yeux de ceux qui cherchent à comprendre les possibilités de son usage — peut-être même avoir des indications sur certaines approches qu'ils n'ont pas encore essayées.

PENELOPE BEAN

MARCHANDE DE TALISMANS, CABBAGETOWN

Cabbagetown est un joyeux mélange de toutes sortes de personnes et d'établissements, et Bean y participe activement. Son magasin, Magic Beans, n'est peut-être pas le plus rigoureux de la ville, mais c'est le plus diversifié. Elle se donne du mal et n'hésite pas à sortir des sentiers battus dans sa recherche d'artefacts, ce qui lui permet de disposer d'un éventail de réactifs sans pareil. On trouvera de l'orichalque dans n'importe quel magasin de magie, mais il n'y a que Magic Beans pour vendre de la boue issue des laboratoires Techirghiol Mud Witch en Roumanie. Est-ce que ça vaut le prix que Bean en demande ? Je n'en sais rien. Mais est-ce que c'est cool ? Oui, absolument.

> Bean ne propose pas que de l'authentique, mais elle est **convaincue** que ça l'est. Que ça change quoi que ce soit pour quiconque, j'en sais rien.
> Frosty

RODERICK KENGSINTON

UNIVERSITAIRE EN DISGRÂCE, JANE & FINCH

Une universitaire, comme Simone Palomer, dont on a parlé ci-dessus, connue pour ses intuitions guidant la recherche magique vers de nouveaux horizons. Roderick Kensington se base en permanence sur son intuition, mais plus personne ne semble y prêter attention. Peut-être est-ce parce qu'il éprouve les pires difficultés à apporter des preuves pour étayer ses théories, ou lorsqu'il en fournit, elle sont de toute évidence sélectionnées pour ignorer tout ce qui ne va pas dans son sens. Mais toute théorie a ses limites, non ? Si les gens avaient un tant soit peu de patience envers Kensington, ce dernier serait tout à fait enclin à leur démontrer que les métaplans ne sont que les dimensions alternatives dont la mécanique quantique rend l'existence possible dans notre réalité, ou comment le mana est intimement lié à l'oxygène, ce qui signifie, par application de la plus simple des logiques, que le mana doit lui aussi être inflammable.

Kensington vit dans un appartement en désordre situé sur les hauteurs de Jane & Finch, et il passe de longs moments dans les rues de son quartier à partager ses théories avec qui veut bien l'écouter. C'est très tentant de l'envoyer paître et de poursuivre son chemin quand il commence à radoter, mais les habitants du coin jurent qu'au cours de ces trois derniers mois, ils l'ont entendu parler « d'obscurité totale », et l'origine de cette récente obsession n'est pas claire.

CABLE PRAWN

MAGE DES RUELLES

Prawn n'est associé à aucun quartier en particulier, parce qu'il se rend dans toutes les ruelles où ses services sont requis. Il porte un long manteau sombre, même en plein été, dont l'intérieur est rempli de fioles, de réactifs et de tous les articles qu'il est capable d'y caser. Il est spécialisé dans les sorts de soins et de manipulation, est capable de les lancer aussi bien que de les enseigner, même si la qualité de son enseignement est bien inférieure à ce qu'on peut trouver dans une université, même publique. Ses sorts sont plutôt bons, suffisamment pour qu'il puisse faire ce boulot légalement depuis un bon moment, si c'était ce qu'il voulait. Mais non. Il adore le frisson de vivre en marge de la société, de voir jusqu'où il peut aller sans se faire pincer, de ne jamais prendre un nuyen d'une corporation — à moins, bien sûr, de le voler.

CREUX ET CRÊTES MANA

Diverses conditions peuvent contribuer à modifier le niveau de mana de certains lieux, soit en augmentant la magie disponible, soit en la rendant plus difficile à canaliser. Des événements intenses (émotionnellement, magiquement ou autre) sont susceptibles de laisser des traces dans la manasphère, la perturbant ou au contraire l'améliorant. Pour les besoins de ce livre, il y a donc sept formes de distorsions mana :

Forte crête mana : les fortes crêtes mana sont orientées vers une tradition particulière, et tout individu Éveillé de cette tradition gagne un point d'Atout pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

Crête mana moyenne : les crêtes mana moyennes sont orientées vers une tradition particulière, et tout individu Éveillé de cette tradition bénéficie d'une remise d'Atout de 1 pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

Faible crête mana : les faibles crêtes mana sont orientées vers une tradition particulière, et tout individu Éveillé de cette tradition qui utilise l'attribut Magie dans la zone reçoit 1 dé bonus pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

Faible creux mana : les faibles creux mana sont orientés vers une tradition particulière, et tout individu Éveillé de cette tradition dans la zone subit une pénalité de -1 dé pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

Creux mana moyen : les creux mana moyens sont orientés vers une tradition particulière, et tout individu Éveillé de cette tradition dans la zone voit le coût de tout bonus ou action d'Atout augmenter de 1 pour tout test où l'attribut Magie fait partie de la réserve de dés.

Fort creux mana : les forts creux mana sont orientés vers une tradition particulière, et tout individu Éveillé de cette tradition ne peut ni gagner ni dépenser d'Atout au cours d'un test utilisant l'attribut Magie.

Vide mana : Aucune magie ne peut être pratiquée dans ces zones, ce qui inclut les préparations alchimiques.

Ces lieux disposent des niveaux de mana suivants :

- **Ancien Hôtel de Ville :** faible creux mana, hermétique
- **Manoir Keg :** faible creux mana, chamanique
- **Yonge et St.Clair :** faible creux mana, toutes traditions
- **Nécropole de Toronto :** faible crête mana, toutes traditions
- **Ligne ley de Carrying Place :** forte crête mana, tradition chamanique

SITES DE POUVOIR ET VIDES MANA

Les villes abritent une forte densité de population, et donc une forte densité d'émotions, ce qui conduit parfois à des distorsions du mana. Voici quelques endroits de la ville où le mana s'aventure en dehors des niveaux normaux.

ANCIEN HÔTEL DE VILLE

L'ancien Hôtel de Ville, qui est situé dans le centre-ville, au coin de Queen et de Bay, possède une longue et riche histoire, et, comme c'est souvent le cas, une partie de cette histoire est plutôt triste. C'est d'autant plus vrai que le bâtiment a servi de tribunal, avec toutes les émotions que cela implique. Ces dernières ont jeté un voile sur le bâtiment, laissant un léger creux mana.

MANOIR KEG

Le manoir Keg, également situé dans le centre-ville, possède de nombreux éléments similaires à l'ancien Hôtel de Ville qui amènent une atmosphère forte pouvant distordre le mana au fil du temps. Ancienne résidence d'une des familles les plus célèbres de Toronto, puis restaurant chic pendant de nombreuses années après cela, ce manoir a été le témoin de très nombreux événements forts en émotions, dont des demandes en mariage, des ruptures, des accords commerciaux primordiaux et même un suicide. Les chamans qui s'aventurent à l'intérieur racontent que l'air semble « bizarre ».

> J'ai toujours pensé que ce genre d'endroit était parfait si vous cherchez un esprit avec une rancune ou un peu énervé, mais ce n'est que mon opinion.
> Jimmy No

YONGE ET ST. CLAIR

Les événements qui ont secoué le monde au début du XXIe siècle ont causé énormément de stress à l'humanité, et certaines personnes ont très mal réagi. Après que la Grande Danse des Esprits a ébranlé le monde, certains résidents de Toronto ont décidé de se venger des autochtones de la ville, et ils en débusquèrent quelques-uns à cette intersection du centre-ville. Une demi-douzaine de morts furent à déplorer, plus encore furent blessés, et la souillure laissée par toutes ces exactions perdure encore aujourd'hui.

NÉCROPOLE DE TORONTO

Dans les, disons, cinq minutes qui suivirent le moment où les gens apprirent à lancer des sorts, certains se demandèrent « Eh, est-ce que cela signifie qu'on peut relever les morts ? » La réponse à cette question est toujours la même, « non », mais cela n'empêchera pas les gens de continuer d'essayer. Du fait de son architecture et son histoire, la nécropole a depuis toujours attiré des gens qui tentent toutes sortes d'expériences, ce qui semble avoir rendu le mana de la zone particulièrement puissant.

LIGNE LEY DE CARRYING PLACE

Les autochtones de ce qui deviendra plus tard Toronto utilisaient une route existant de longue date qui reliait le lac Ontario au lac Simple le long d'une piste qui couvrait plus de cent kilomètres. La piste était intelligemment pensée, longeant les berges afin de se rendre le plus directement possible d'un lac à l'autre et, par chance, une ligne ley suivait ce même tracé. Même si le chemin n'existe plus aujourd'hui, la ligne est toujours présente, offrant un petit coup de pouce magique aux Éveillés se trouvant à proximité.

> Les chamans semblent mieux en profiter que les hermétiques.
> Elijah

30 NUITS EN ENFER

L'HISTOIRE

CONTEXTE

Dire que l'Amérique du Nord est en train de subir un bouleversement majeur serait un euphémisme. En l'espace de quelques mois, les UCAS éclatent de toutes parts et, sans surprise, les mégacorporations tentent de tirer un maximum de profit de la situation. L'une d'entre elles en particulier, Saeder-Krupp, est très active dans les anciens territoires canadiens, plus spécifiquement au sein du Conseil Algonquin-Manitou et au Québec. Ceci l'amène naturellement à être en conflit avec Mitsuhama Computer Technologies, elle aussi très présente dans ces territoires. Leurs coups fourrés dans les Ombres ne sont pas passés inaperçus auprès d'Aztechnology qui entend bien en profiter pour faire étendre son influence aux dépens de ses deux rivales (p. 160, *Noir total* et p. 16).

Une occasion rêvée se présente lorsque la mégacorpo découvre qu'une agente de confiance de Lofwyr doit être envoyé à Toronto fin octobre 2080. Aztechnology est particulièrement intriguée par le moment choisi, en plein chaos en Amérique du Nord, et le fait que cette déléguée de Lofwyr soit relativement inconnue malgré son niveau de responsabilité. C'est une elfe du nom de **Nina Schmidt** sur laquelle la Big A ne dispose que de peu d'informations ; la corpo ignore en particulier qu'elle est une femelle dragon adulte du nom de Brunwyn. Toutefois, certains de ses agissements démontrent que son allégeance au Grand Dragon de S-K n'est que partielle. Sans pouvoir dire exactement comment, connaissant le Grand Dragon, Aztechnology considère que ces deux éléments démontrent l'importance de cette mission pour celui-ci. Aztechnology décide donc de saisir cette opportunité et d'agir afin d'en apprendre plus et éventuellement de contrer ou exploiter les machinations de S-K à Toronto.

La mégacorporation manque malheureusement de ressources à Toronto et opte donc, par le biais de sa filiale Dassault, pour engager une équipe de runners français. Leur mission consiste à se rendre aux UCAS afin d'espionner les activités de Nina et de S-K. Une fois sur place, les runners seront donc contraints de rester à Toronto, malgré le Black-out. Leur mission pour Dassault devient le fil rouge qui relie les différents scénarios proposés dans cet ouvrage.

SYNOPSIS

Après avoir été contactés pour un run qui nécessite un voyage à l'étranger, mais qui est payé en conséquence, les runners rencontrent leur Mme Martin, **Amélie Maréchal**, dans un café à Lille quelques jours avant le départ de **Nina Schmidt** pour Toronto, soit environ deux semaines avant le Black-out. Le run consiste à espionner les agissements de l'agente de Saeder-Krupp et, si possible, de

TORONTO ET LA RÉGION DU GRAND TORONTO

Si l'action se situe principalement à Toronto même, dont les quartiers sont décrits dans **L'essentiel sur Toronto**, p. 10, certains des lieux mentionnés ici se trouvent dans le Grand Toronto. Une zone urbaine de 25 villes et municipalités qui occupe une surface de 7 124 km² (dont 1 793 km² pour Toronto même). La ville d'Hamilton y est parfois rattachée pour former la **Région du Grand Toronto et d'Hamilton,** élargissant la zone à 8 244 km²

contrer ses plans (**Bienvenue à Toronto, Scène 1**, p. 33). Une fois la mission acceptée, les runners font appel à un passeur afin de se rendre à Toronto (**Bienvenue à Toronto, Scène 2**, p. 33).

Arrivés à Toronto, ils ont quelques jours pour s'installer et commencer leur investigation (**Bienvenue à Toronto, Scène 3**, p. 35) avant d'être surpris par le Black-out (**Nuit 1 : La Nuit sans fin**, p. 39) et de devoir continuer leur mission dans des conditions difficiles.

Parallèlement à leur mission, les runners doivent trouver un moyen de survivre aux premières nuits du Black-out. Ils croisent le chemin de Torontois désemparés qui tentent tout simplement de survivre ainsi que celui de divers protagonistes (corporatistes, syndicats du crime, sociétés secrètes et menaces d'Outre-monde) qui cherchent à tirer profit du chaos pour étendre leurs machinations. Ces rencontres ancrent les runners dans la ville et en font des alliés de différentes communautés. Cela leur permet de participer à de nombreux événements qui ont lieu durant les nuits noires de Toronto.

Compliquée par l'absence de la Matrice et le temps passé à survivre et à aider la communauté, mais aidée par les débuts de l'effritement du leadership chez S-K (voir **Nuit 29 : La Main du dragon**, p. 135), leur enquête sur Nina Schmidt les mène en banlieue de Toronto où se trouverait un « disrupteur matriciel ». Tout ceci s'avère cependant être un leurre voire un guet-apens de S-K (**Nuit 9**). De retour au cœur de la ville, les événements des différentes nuits leur donnent l'occasion de jeter la lumière sur les plans de S-K (différentes sections : Poursuivre l'enquête sur Brunwyn et S-K).

Ainsi, ils pourront découvrir l'intérêt que porte S-K pour les vans qui circulent en ville et recueillent des données et potentiellement découvrir ce que la AAA veut en faire (**Nuits 15** et **19**). Ils auront l'occasion de retracer la provenance des vivres que la mégacorporation fournit à Peregrine (voir p. 147) et se servir (**Nuit 23**). Ils seront en situation de creuser un peu plus le choix de résidence de Brunwyn (**Nuit 25**) et de profiter de sa distraction, voire de ses blessures, pour infiltrer sa résidence et voler des données (**Nuit 27**). Ils auront enfin la possibilité de porter un coup contre S-K (**Nuit 29**) et de faire le lien entre le Black-out et S-K de façon plus claire (**Nuit 30**).

LES ARCS SECONDAIRES

Si chaque nuit propose son aventure indépendante, certaines nuits forment néanmoins des arcs secondaires.

CHRONOLOGIE DE LA CAMPAGNE

Mardi 22 octobre : rencontre avec Mme Martin au Vauban, à Lille.

Mercredi 23 octobre : rencontre avec le contrebandier Bodach aux Dunes d'Or à Calais puis décollage pour Toronto. L'avion doit finalement se poser à Portsmouth.

Jeudi 24 octobre : attaque d'un groupe de contrebandiers rivaux avant le départ pour Toronto avec Claude, un local.

Vendredi 25 octobre : arrivée de Nina Schmidt (Brunwyn) à Toronto par vol suborbital.

25 octobre - 6 novembre : installation à Toronto et enquête sur Nina Schmidt.

Dimanche 27 octobre : premier rapport à Mme Martin.

Dimanche 3 novembre : second rapport à Mme Martin.

Mercredi 6 novembre : Nuit 1 : le **Black-out**, Toronto est plongée dans le noir, les runners aident les résidents locaux.

Jeudi 7 novembre : Nuit 2 : attaque d'un gang local ciblant les provisions de la communauté des runners.

Vendredi 8 novembre : Nuit 3 : récupération de vivres pour aider la communauté locale.

Samedi 9 novembre : Nuit 4 : tentative d'un puissant esprit de l'ombre, Camazotz, de pénétrer l'espace astral de Toronto.

Dimanche 10 novembre : troisième rapport à Mme Martin, par communication astrale.

Nuit 5 : première rencontre avec un van émettant un réseau matriciel.

Lundi 11 novembre : Nuit 6 : recherches d'informations sur Brunwyn pour le compte d'un Johnson, découverte que Nina Schmidt est en fait Brunwyn.

Mardi 12 novembre : Nuit 7 : Peregrine engage les runners pour faire en sorte que les Cutters quittent le Dominion pour lui permettre de convertir les étages inférieurs en refuge (et à Brunwyn de s'installer tranquillement au sommet). Découverte de l'existence d'un disrupteur matriciel dans la centrale de Pickering.

Mercredi 13 novembre : Nuit 8 : nouveau pistage de vans émettant un réseau Matriciel, pour le compte de Renraku et occasion de récupérer un camion. Rencontre avec la Triade de la Main du dragon.

Jeudi 14 novembre : invasion de l'Ontario et du Nouveau-Brunswick par le Québec et contre-attaque sponsorisée par S-K à Saint-Louis-du-Ha! Ha!

Nuit 9 : intrusion dans la centrale de Pickering et découverte du disrupteur matriciel non fonctionnel.

Vendredi 15 novembre : Nuit 10 : attaque de troglodytes contre des résidents de la communauté des runners.

Samedi 16 novembre : Nuit 11 : enquête sur un van matriciel récupéré par la Triade de la Main du dragon.

Dimanche 17 novembre : quatrième rapport à Mme Martin.

Nuit 12 : le Walker of Ways engage les runners pour contrer les plans d'un chaman toxique qui s'en prend aux réserves de nourriture.

Suite>>>

CHRONOLOGIE (SUITE)

Lundi 18 novembre : attaque contre les fonderies Saeder-Krupp à Sudbury, interception par des mercenaires payés par S-K en provenance de Thunder Bay (Conseil Algonquin-Manitou).

Nuit 13 : les runners sont engagés pour empêcher l'assassinat d'un acteur ork par le Policlub Humanis.

Mardi 19 novembre : rencontre secrète entre le président du Québec et Hans Brackhaus.

Nuit 14 : les runners assistent le gang des Coquillards à récupérer des données de valeur.

Mercredi 20 novembre : Nuit 15 : plusieurs Hans Brackhaus veulent mettre la main sur l'agent MCT derrière les vans matriciels.

Jeudi 21 novembre : Nuit 16 : les runners aident un gang allié à faire sortir un des leurs de prison. À leur insu, un tueur en série en profite aussi pour s'enfuir.

Vendredi 22 novembre : libération d'Ottawa par des mercenaires de S-K.

Nuit 17 : les runners enquêtent sur des agissements suspects de la Loge Noire.

Samedi 23 novembre : Nuit 18 : les runners sont engagés pour faire sortir une famille d'une arcologie Wuxing.

Dimanche 24 novembre : cinquième rapport à Mme Martin.

Nuit 19 : les runners doivent protéger sept vans jusqu'à ce que l'acheteur (Hans Brackhaus) vienne en prendre possession. Pendant la nuit, deux gangs et le vrai propriétaire des vans tentent de les récupérer.

Lundi 25 novembre : l'armistice est signé entre le Québec et les UCAS.

Nuit 20 : les runners sont embauchés pour livrer des organes à différents hôpitaux.

Mardi 26 novembre : Nuit 21 : la Dr. Aurand embauche les runners pour retrouver des paracréatures de laboratoire en fuite. Les runners comprendront que les créatures de la Nuit 10 faisaient partie du même groupe.

Mercredi 27 novembre : Nuit 22 : les runners sont engagés pour aider un agent de police à retrouver le tueur en série évadé de prison lors de la Nuit 16.

Jeudi 28 novembre : Nuit 23 : Peregrine demande de l'aide aux runners pour sécuriser la Union Station, en proie à une guerre de gangs, pour permettre une livraison de vivres pour le refuge.

Vendredi 29 novembre : Nuit 24 : les runners sont engagés par Wuxing pour retrouver un employé égaré et atteint du SFC.

Samedi 30 novembre : Nuit 25 : les runners sauvent Peregrine des esprits des bêtes libérés du sous-sol de son refuge.

Dimanche 1 décembre : sixième rapport à Mme Martin.

Nuit 26 : l'anomalie de Yellowstone se déplace inexplicablement au centre de Toronto et laisse sortir des créatures hostiles en provenance de la Cour Seelie.

Lundi 2 décembre : Nuit 27 : les runners doivent recruter de puissants alliés, dont possiblement Brunwyn et un esprit toxique, pour contrer un rituel de la Loge Noire.

Suite>>>

PEREGRINE ET LE DOMINION

Peregrine, un associé de S-K, commence par tester les personnages lors de la **Nuit 6** en leur demandant de confirmer des rumeurs qu'un dragon (Brunwyn) se trouve à Toronto et en glanant quelques informations autour de celle-ci et d'éventuels ennemis. Une fois assuré des compétences des runners, il leur demande dans la **Nuit 7** de traiter avec les Cutters pour que ces derniers libèrent l'Édifice public du Dominion afin d'y établir un refuge au premier étage. Incidemment, Brunwyn désire aussi établir sa "tanière" à l'étage supérieur de ce même bâtiment qui est situé à l'intersection de deux lignes mana.

Peregrine contacte à nouveau les runners lors de la **Nuit 23**, car une guerre de gangs à l'Union Station risque de nuire à un échange de vivres pour son refuge. Il leur demande de récupérer les biens auprès de son fournisseur (Hans Brackhaus) et de calmer le jeu entre les gangs s'ils en ont la possibilité.

L'arc de Peregrine culmine au cours de la **Nuit 25**, quand les runners sont appelés à l'aide. La chambre forte au sous-sol du Dom contenait des esprits des bêtes enchaînés qui, maintenant libérés, s'en prennent aux réfugiés et à Peregrine. Les runners devront les combattre pour lui sauver la vie.

LA LOGE NOIRE

Comme à son habitude, la Loge Noire agit en sous-main et profite de la moindre occasion pour faire avancer ses sombres machinations, en l'occurrence, tenter d'invoquer un esprit maléfique en provenance d'un métaplan cauchemardesque.

Lors de la **Nuit 4**, Camazotz, un esprit de l'ombre, tente de rejoindre notre plan. Les runner devront s'opposer à lui et renforcer le *Sang-Froid* de la communauté face à cette menace d'outre-monde. Une semaine plus tard, au cours de la **Nuit 12**, c'est un esprit de Corruption qui s'attaque aux vivres disponibles et menace ainsi les fragiles communautés de Toronto. Sans être directement à l'origine de cette invocation, la Loge Noire œuvre indirectement à le protéger. Ironiquement, il y a de grandes chances que les runners se retrouvent dans les mauvaises grâces d'une filiale d'Aztechnology suite à cette rencontre.

Au cours de la **Nuit 17**, les runners sont engagés pour enquêter sur des traces de rituel magique. Il s'agit en fait de tests réalisés par des membres de faible niveau de la Loge Noire, afin de trouver l'emplacement idéal pour un important rituel futur visant à créer une puissante barrière.

Les manigances de la Loge Noire ne restent pas sans effet sur la manasphère, au point de causer un déplacement de l'anomalie de Yellowstone qui apparaît en plein cœur de Toronto. Durant la **Nuit 26**, les runners sont engagés par un membre de la Loge, se faisant passer pour un chercheur de l'université, pour s'occuper des créatures qui déferlent de la Cour Seelie.

Le rituel principal sur lequel la Loge Noire travaille depuis des semaines doit être réalisé au cours de la **Nuit 27**. Les runners doivent recruter des alliés (incluant possiblement Brunwyn !) pour le faire échouer. Si la Loge Noire parvenait à ses fins, les conséquences seraient terribles.

DES CRÉATURES EN LIBERTÉ

La Dr. Aurand, une scientifique éthiquement et moralement compromise, expérimente sur des paracréatures. Malheureusement, plusieurs d'entre elles parviennent à s'enfuir et s'en prennent à la communauté au cours de la **Nuit 10**. Les runners doivent défendre les leurs. Au cours de la **Nuit 14**, les runners escortent une technomancienne qui prépare une passe matricielle pour récupérer des données de valeur en lien avec les attaques, ces données leur permettront de comprendre que les paracréatures qui les ont attaqués lors de la Nuit 10 étaient des sujets d'expérimentation.

Enfin, au cours de la **Nuit 21**, la Dr. Aurand engage les runners pour récupérer certaines des paracréatures encore vivantes, dangereuses et en liberté !

UN TUEUR DANS LES RUES

Lors de la **Nuit 16**, le chef d'un des gangs rencontrés lors des premières nuits demande l'aide des runners pour faire sortir certains des siens de prison. Malheureusement un tueur en série, Aleksander Popov, en profite pour s'échapper. Les runners sont à nouveau contactés lors de la **Nuit 22**, par une policière cette fois, pour leur demander de le capturer discrètement avant que son évasion ne soit révélée au grand public. Un journaliste, sur la piste du tueur, viendra compliquer la mission.

LE POUVOIR MOBILE

Au cours de la **Nuit 5**, les runners apprennent l'existence de mystérieux vans qui émettent un signal matriciel malgré le black-out. Un de leurs contacts leur demande en effet de récolter des informations sur ces vans. Ils pourraient aussi découvrir qu'ils siphonnent les données matricielles de tous les utilisateurs qui s'y connectent et qu'ils utilisent une technologie technomancienne inconnue. Les personnages sont de nouveau contactés lors de la **Nuit 8** pour pister un autre van, pour le compte de Renraku cette fois, ce qui leur donnera l'occasion d'entrer en contact avec la Triade de la Main du dragon.

Grand-mère Biyu, cheffe de la Main du dragon, contacte les runners au cours de la **Nuit 11** pour enquêter sur un des vans, récupéré et désossé par un de ses lieutenants. Cela donne aux runners l'occasion de se faire bien voir de la Triade et d'identifier Camden Espinoza, qui semble être l'homme derrière les vans.

Camden fait à nouveau parler de lui à la **Nuit 15**, quand Hans Brackhaus engage les runners pour le retrouver. Celui-ci, qui s'avère être un employé de MCT, est retrouvé comateux. Au cours de la nuit, les runners sont contactés par un autre Hans Brackhaus, qui souhaite doubler son collègue, mettant ainsi en lumière les conflits internes à S-K.

Les runners croiseront une dernière fois les vans lors de la **Nuit 19**, au cours de laquelle ils seront payés pour les protéger jusqu'à ce que Hans Brackhaus vienne les récupérer, moyennant un important paiement. Les runners découvrent au cours de cette nuit que différents types de vans existent et que d'autres que S-K sont intéressés à mettre la main dessus.

INTRIGUES CORPORATISTES

Les runners sont engagés au cours de la **Nuit 18** pour extraire une famille de l'arcologie Mackenzie, en proie à des guerres de gangs. Ce qu'ils ignorent, c'est que leur Johnson est moins intéressé par la sécurité de la famille que par des informations sur un de leurs parents, Félix Gagnon, ancien employé clé de Wuxing ayant démissionné récemment. Les runners sont engagés à nouveau lors de la **Nuit 24** par un autre employé de Wuxing pour retrouver et protéger Félix, mais les choses ne sont pas aussi claires qu'escomptées, car il n'est plus lui-même depuis son infection par le SFC.

Les runners ont à nouveau affaire à Wuxing au cours de la **Nuit 28**, quand ils sont engagés pour extraire un de leurs employés au profit d'Ares. La cible semble initialement être leur Johnson de la nuit 24, mais ils réaliseront, une fois l'extraction terminée, que leur employeur leur a transmis de mauvaises informations les conduisant à extraire la mauvaise personne. Cela les contraindra à réaliser une seconde intrusion sur un site déjà en alerte !

CHRONOLOGIE (SUITE)

Mardi 3 décembre : Nuit 28 : Ares embauche les runners pour extrader un cadre de Wuxing, qui est confondu avec un autre suite à des informations erronées.

Mercredi 4 décembre : Nuit 29 : un run pour le compte d'un Hans Brackhaus met à jour les dissensions au sein de Saeder-Krupp, sans que Brunwyn n'intervienne. Les runners finissent la nuit à surveiller Epstein (l'un des Brackhaus, qui tente de quitter la corpo)

Jeudi 5 décembre : dans la matinée, S-K vient récupérer Epstein auprès des runners.

Nuit 30 : les runners aident Saeder-Krupp à rétablir le courant, malgré l'opposition de Wuxing et de certaines Triades.

Vendredi 6 décembre : Mme Martin contacte les runners pour leur dernier rapport avant de considérer la mission comme remplie.

Notes :

- Les Nuits sont indiquées à la date du début de la nuit.
- Les événements extérieurs à Toronto mettront plusieurs jours à être connus au sein de la zone de Black-out.

MENER LA CAMPAGNE

PROPOSITION DE LA CAMPAGNE

La proposition de cette campagne est de permettre aux personnages, et aux joueurs, d'expérimenter directement un black-out. L'enquête sur Brunwyn est donc le prétexte pour les faire rester en ville afin de voir la société se délier et les gens lutter pour leur survie. Ils doivent ressentir le désespoir de la population qui, après avoir espéré un retour rapide à la normale, ne comprend pas pourquoi aucune aide extérieure n'arrive avant de commencer à s'adapter et à s'organiser. Pour cela, il est nécessaire que les runners aient des attaches en ville, à travers leurs contacts (voir **Gérer les contacts**, p. 26). L'enquête sur Brunwyn, bien que la mission principale de la campagne,

ÉCOURTER LA CAMPAGNE

En tant que maître de jeu, sentez-vous libre d'utiliser les différentes nuits de cet ouvrage comme bon vous semble. Vous pouvez jouer la campagne telle qu'écrite, la raccourcir, ou même vous contenter de faire entrer et sortir vos runners de la ville pour ne participer qu'à certaines nuits.

Si vous ne jouez pas toutes les nuits, vous pouvez les déplacer légèrement dans le temps, les événements de la Nuit 7 peuvent se passer lors de la Nuit 10 si cela vous arrange. En revanche, éviter de changer l'ordre des nuits : les événements de la Nuit 25 ne devraient pas avoir lieu avant ceux de la Nuit 24 par exemple.

Si vous désirez raccourcir cette aventure, nous vous suggérons de vous concentrer sur la première semaine au complet et par la suite de vous en tenir aux arcs de Peregrine, du Pouvoir Mobile et celui de la Loge Noire ainsi que les Nuits 29 et 30.

doit se faire en tâche de fond sans prendre le pas sur les événements des différentes nuits. Beaucoup de scénarios partent du principe que les runners voudront aider leur communauté, prendront les devants quand des problèmes se présenteront, et seront prêts à assister leurs contacts en échange de sommes plus faibles que leurs missions classiques.

Chaque nuit ne demandera pas le même temps de jeu. D'une manière générale, une nuit devrait être couverte en une session de jeu maximum, et certaines sessions peuvent regrouper plusieurs nuits. Quoi qu'il en soit, les maîtres de jeu sont libres de condenser, ou à l'inverse d'augmenter, la durée des événements relatifs à une nuit.

ORIGINE DES RUNNERS

La campagne est écrite en partant du principe que les runners sont originaires de France, mais utiliser des runners d'Amérique du Nord, ou même de Toronto ne nécessite que des ajustements mineurs.

Pour des runners nord-américains :

- Scène 1 (p. 33) : la rencontre a lieu au **Caribou Restaurant + Wine Bar**, à Thunder Bay dans le Conseil Algonquin-Manitou (CAM), la M. Johnson, **Amelia Pervais**, est une jeune amérindienne de la Nation Ojibwé (native de **Fort William**) qui travaille pour le compte de **Génétique**, une des filiales d'Aztechnology dans le CAM. Le choix de commencer à Thunder Bay plutôt qu'à Seattle repose sur 2 raisons. D'abord, le conflit S-K / MCT (et Aztech) qui s'y déroule (voir p. 160, *Noir total*). Ensuite, Thunder Bay est une plaque tournante de routes de contrebandes et des Ombres américaines.
- Scène 2 (p. 33) : les runners entrent en contact avec **Claude Breton** qui est en route pour Boston afin de rencontrer un collègue européen et qui doit d'abord faire un détour à Toronto. Le trajet, à bord de son GMC Banshee, sera de Thunder Bay (CAM) à Sault-Sainte-Marie (ON) et finalement à Markham (ON), une banlieue de Toronto (ON). La rencontre de la scène 2 a lieu lors du ravitaillement.

L'utilisation de runners originaires de Toronto présente un cas légèrement à part. D'abord, il est important de s'assurer que leurs contacts soient choisis attentivement (voir **Gérer les contacts**) afin de bien les ancrer dans la ville. Vous avez ensuite deux options en tant que maître de jeu :

- Si vous sentez le besoin de leur donner une raison de rester en ville après le Black-out, les runners sont engagés pour espionner Nina. Dans ce cas, pour la **scène 1** (p. 33), **Amelia Pervais** les rencontre au **Driftwood Fish & Chips** (un resto bar dans les Barrens de Finch and Jane). La **scène 2** est sautée et la campagne se poursuit avec la **scène 3** (p. 35).
- Si vous ne sentez pas le besoin de leur donner une raison de rester en ville, vous pouvez décider de ne pas les engager pour espionner Nina. Si vous choisissez cette option, sautez la section **Bienvenue à Toronto** et allez directement à la **Nuit 1**. Ignorez ensuite les sections Poursuivre l'enquête sur Brunwyn et S-K des différentes nuits.

GÉRER LES CONTACTS

Comme précisé précédemment, cette campagne fonctionnera d'autant mieux que les personnages se sentiront concernés par les événements qui se dérouleront autour d'eux. Faire en sorte que les runners aient pour contacts certains PNJ de la campagne est un moyen efficace de les impliquer.

Si les runners sont créés spécifiquement pour cette campagne, et originaires de Toronto, vous pouvez alors leur faire choisir tout ou partie de leurs contacts dans la table *Suggestions de contacts*.

Dans le cas contraire, il faudra "convertir" leurs contacts existants (qui ne seront pas joignables, et donc inutiles, pendant la campagne) par des contacts locaux issus présentés dans cette même table. Plusieurs solutions sont envisageables pour cela selon le temps de jeu que vous souhaitez y consacrer :

- Si vous ne souhaitez pas passer de temps sur le sujet, pour vous plonger rapidement en pleine action, considérez que les runners ont pu tirer parti des deux semaines entre leur arrivée à Toronto et le black-out pour se faire des contacts. Il peut s'agir de personnes qu'ils ont rencontrées (en jeu ou hors-jeu), de personnes vers lesquelles leurs contacts habituels les ont orientés. Demandez simplement aux joueurs de choisir de nouveaux contacts, issus de la table *Suggestions de contacts* ou non, mais forcément à Toronto au moment du black-out.
- Si au contraire vous voulez donner plus d'importance à cette étape, faites en sorte que les runners rencontrent suffisamment de PNJ locaux au cours du scénario Bienvenue à Toronto, pour pouvoir en faire des contacts. Vous pouvez même prévoir de courts scénarios pour créer les liens avec les contacts les plus loyaux aux PJ.

SUGGESTIONS DE CONTACTS

INTERMÉDIAIRES & JOHNSONS

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Eeka Krause	Intermédiaire	Contrebandière naine	Recueil de personnages (p. 146)
Florio	Intermédiaire	Intermédiaire peu scrupuleux	Nuit 19 (p. 104)
Howell	Johnson	Humain, travaille avec Peregrine	Nuit 6 (p. 59)
Kashish Jatt Sidhu		Princesse des Pauvres, decker & face devenue intermédiaire, règne sur Honest Ed et le gang Ghunday	Nuit 23 (p. 116)
Peregrine	Intermédiaire	Humanitaire qui gère un camp au Dominion	Recueil de personnages (p. 147)

CRIME ORGANISÉ

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Grand-mère Biyu	Cheffe de Triade	Mage cheffe de la Triade la Main du dragon	Recueil de personnages (p. 146)
Lucky Ma	Lieutenant de Triade	Bâton rouge (lieutenant) de la Triade du Lotus blanc	Les Triades (p. 18)

GANGS

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Bindaas	Cheffe des Maulers	Plutôt orientée protection qu'agression	Nuit 1 (p. 41)
Cutter	Ganger	Membre des Cutters	Nuit 7 (p. 62)
Little Smoke	Chef des Bloodrippers	Plutôt agressif et imprévisible	Nuit 1 (p. 41)
Prospero	Chef de gang	Chef des Coquillards, gang de hackers	Nuit 14 (p. 86)
Ripper	Cheffe de gang	Cheffe des Cutters	Nuit 7 (p. 62)
Saint George	Ganger	Chasseur de paracréatures	Nuit 6 (p. 60)
Sir Spikalot	Chef de gang	Chef des Pilgrim's Knight (go-gang)	Nuit 9 (p. 68)

MAGIE

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Penelope Bean	Vendeuse de talismans	Située à Cabbagetown,	Marchands de talismans et arcanistes (p. 19)
Rennie Browser	Vendeur de talismans	Alchimiste	Nuit 4 (p. 49)
Sana	Chaman	Chamane elfe amérindienne	Recueil de personnages (p. 147)
Simone Palomer	Universitaire	Chercheuse à l'Université de Toronto, spécialiste des métaplans	(p. 19)
Vinh Trong	Universitaire	Chercheur à l'Université de York, recherches magiques	p. 19

MATRICE

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Ariel	Technomancienne	Membre du gang des Coquillards	Nuit 14 (p. 86)
Daiyanna "D²" DiMeeko	Technomancienne	Ancrée dans la communauté chamanique	Nuit 5 (p. 55)
Digilante (Natalya Podge)	Decker	Justicière qui lutte contre les pirates de grille	Nuit 8 (p. 65)

VÉHICULES

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Strict-9	Rigger / Chef de gang	Chef de l'Ess@im qui contrôle "Le Triplé", magasin pour rigger	Nuit 5 (p. 55)

DIVERS

NOM	RÔLE	NOTES	DESCRIPTION
Aldridge Smoach, D.P.P.	Détective	Technomancien détective privé en paranormal	Nuit 4 (p. 51)
Emily Horton	Policière	Enquêtrice de la Lone Star	Nuit 22 (p. 112)
Helena Myrryr, D.P.P.	Détective	Chaman détective privée en paranormal	Nuit 4 (p. 52)
Krampus	Doc des rues	Mage doc des rues itinérant	Nuit 1 (p. 41)
Magdalena Krilow	Universitaire	Professeure de sciences politiques à l'Université de York	Recueil de personnages (p. 146)
Miles Two-Go	Photographe	Journaliste des rues	Nuit 6 (p. 59)
Roderick Kesington	Universitaire	Chercheur en disgrâce vivant à Jane & Finch	p. 20
Piotr "Peter Pan" Ostrowlski	Goule	Patron de la confiserie Neverland	Nuit 11 (p. 74)
Stella Hoargrave	Mondaine	Membre de la direction du Casa Loma	Nuit 6 (p. 60)

QUE PEUT FAIRE LE DECKER ?

Vous pourriez éprouver certaines difficultés à impliquer les deckers et les technomanciens, en particulier lors des premières nuits. En effet, sans Matrice à hacker (les appareils électroniques ne fonctionnent plus et même les liens satellites sont bloqués), leurs principales compétences ne seront pas mises à contribution. Voici quelques astuces pour leur permettre d'intervenir malgré tout :

- Une partie de l'électronique présente dans la zone dans laquelle les PJ se trouvent peut avoir été protégée de ce qui a grillé tout le reste, et les PJ peuvent tomber dessus. Même si les différents appareils ne peuvent pas accéder à la Matrice, ils disposent toujours de leur capacité sans fil, et les hackers peuvent tenter d'y accéder afin de glaner des informations utiles. Cela peut être un commlink appartenant à quelqu'un de la section Who's Who (ou à une relation de ce dernier), ce qui permettra d'obtenir des informations utiles à propos de cette personne.
- Comme il est expliqué dans la section Black-out de *Noir total*, les technomanciens finissent par réaliser que même en l'absence de Matrice, ils sont capables de communiquer les uns avec les autres sur une distance d'environ un kilomètre. Les personnages technomanciens peuvent avoir vent que d'autres technomanciens tentent de les contacter, ou les deckers peuvent remarquer les signaux sans fil que ces réseaux impromptus génèrent.
- Des hackers attentifs effectuant des scans permanents à la recherche d'appareils sans fil devraient finir par les remarquer. Vous pouvez vous en servir pour diriger les PJ dans une certaine direction ou les faire rencontrer certaines personnes bien précises. Au cours des premières nuits, les appareils arrêteront de fonctionner avant qu'un hacker ait eu le temps d'en tirer de quelconques informations, mais le fait de repérer et tracer ces icônes donnera l'occasion aux hackers de faire quelque chose d'intéressant.

LA PLANQUE

La mission des runners à Toronto est une enquête de longue haleine. À moins qu'ils ne soient originaires de Toronto, ils devront donc se trouver un endroit où pouvoir séjourner durablement. La bonne nouvelle, c'est qu'ils n'auront pas besoin de satisfaire à certains des besoins exigeants normalement nécessaires à toute bonne planque. Avant le black-out, leur mission ne devrait pas attirer beaucoup d'attention sur eux. Après le black-out, aucun de ceux qui sont d'ordinaire sur leurs basques – les forces de l'ordre, la sécurité des corpos ou même les membres du crime organisé – ne seront cette fois sur leurs traces, car trop occupés à protéger des propriétés importantes et tenter de rétablir le courant pour avoir du temps à perdre à traquer des runners jusqu'à leur planque. Même si les runners ne doivent pas avoir le sentiment de pouvoir circuler librement devant le commissariat de police, ils peuvent se planquer dans un endroit qui ressemble à une résidence comme les autres, même si ce n'est pas une vraie planque, et avoir la sensation que personne ne viendra les déloger. Les types d'abris disponibles sont indiqués dans la description de chacun des quartiers ci-dessous.

QUARTIERS

MALTON

Malton est un petit secteur malfamé de Mississauga situé au nord-est de l'aéroport international Pearson. Sans être réellement dans les barrens, la présence policière est faible et les gens du voisinage sont très discrets et ne se mêlent jamais de ce qui ne les regarde pas. Historiquement, Malton a une grande population de nouveaux arrivants en particulier de la Pologne, de la Confédération Italienne, de l'Union Indienne et du Khalistan.

Les runners peuvent s'installer sur **Catalpa Road**, par exemple dans un vieux jumelé en brique qui a vu des jours meilleurs. La maison est l'une de plusieurs jumelées du même style et possède une grande remise dans la cour arrière.

À l'intérieur, la maison ne paraît pas si mal. La cuisine est assez bien équipée et le salon est de bonne taille avec un appareil tridéo. Deux chambres à coucher et une salle de bain complètent le rez-de-chaussée. Le sous-sol a été aménagé avec une salle commune, une salle de bain / salle de lavage, une chambre froide et trois autres chambres à coucher. Sans que les salles ne soient vraiment énormes, elles sont fonctionnelles, meublées et pas trop étroites pour un troll.

De cette rue, les runners sont à environ 3 kilomètres à l'ouest d'Etobicoke où se trouve un des deux complexes d'habitation de S-K (Nuit 29) et à une trentaine de kilomètres du centre-ville de Toronto. L'aéroport est à proximité (6 kilomètres), de plus, il y a une station du Go-Transit (le train de banlieue) à proximité (3 kilomètres).

Malton se situe dans la zone noire mais en dehors de la zone-flash, ce qui implique que les équipements des runners ne seront que temporairement affectés par le black-out.

JANE & FINCH

Toute conurbation du Sixième Monde a besoin de son dépotoir, et Jane & Finch est celui de Toronto, comme discuté à la p. 15. C'est un endroit logique où faire commencer les runners, car ils gravitent naturellement dans des quartiers similaires, où les contrôles SIN sont quasi inexistants. Si c'est là où commencent les runners, le **Black Creek Pioneer Village** sera certainement un abri sûr qui pourra servir de base à toutes leurs opérations à venir, d'autant que sa proximité avec l'**Université de York** permet d'avoir facilement accès aux intrigues ne se déroulant pas dans les barrens.

Jane & Finch se situe dans la zone-flash, proche du bord, ce qui implique que les équipements des runners seront lourdement endommagés s'ils y sont au moment où le black-out se produit.

CENTRE-VILLE

Si les runners ont de l'argent ou sont prêts à dépenser la majeure partie de leurs frais de mission en hôtel, ils peuvent s'y établir et observer les ravages causés à la ville par le chaos qui y règne. L'hôtel **Royal York**, construit en 1929, peut être un endroit sympa où les installer. Vingt-huit étages, plus de 1300 chambres, quatre restaurants et de nombreux espaces événementiels, dont une salle de bal entièrement décorée ainsi qu'une salle de concert fourniront de nombreux endroits à explorer, ainsi que tout un tas d'autres coins et recoins où les runners seront susceptibles de se fourrer dans le pétrin.

Le centre-ville se situe au cœur de la zone-flash, ce qui implique que les équipements des runners seront lourdement endommagés s'ils y sont au moment où le black-out se produit.

CABBAGETOWN

Les runners peuvent également profiter de la mixité du milieu urbain de Cabbagetown. Situé à quelques encablures au nord et juste à l'est du centre-ville, ce quartier abrite de nombreuses maisons de style victorien servant de piaules aux sans-abri. Cabbagetown est proche du centre-ville et de la **Nécropole de Toronto**, un des plus vieux cimetières de la conurbation. Les runners auront la possibilité de choisir parmi un grand nombre d'abris, dont de riches maisons et des mausolées infestés de goules, chacun leur permettant d'accéder facilement au centre-ville et à toutes les intrigues qui s'y déroulent.

Cabbagetown se situe au cœur de la zone-flash, ce qui implique que les équipements des runners seront lourdement endommagés s'ils y sont au moment où le black-out se produit.

TYPES DE PLANQUES

APPARTEMENT ABANDONNÉ

Plus facile à dénicher dans Jane & Finch que dans des zones plus riches comme le centre-ville. Cabbagetown ou Malton pourront également fournir aux runners un endroit où poser leurs valises. Il est fort probable qu'il n'y aura pas d'eau courante dans un logement abandonné, mais les runners auront sans doute la possibilité de construire une barricade improvisée et de s'aménager un abri correct qui leur donnera le temps de réfléchir à la façon d'appréhender la situation.

HÔTEL

C'est plus cool qu'un appartement abandonné, ce qui signifie que vous devez faire en sorte que les joueurs s'impliquent pour le trouver. Si les joueurs décident de se terrer dans un hôtel, et ce, quel que soit son standing, faites en sorte d'y ramener des émeutiers après le black-out, car les habitants du Sixième Monde qui auront été laissés pour compte trop longtemps sillonneront la ville dans le but de retrouver le confort qui leur a été trop longtemps refusé.

LIEU FOURNI PAR UN CONTACT

Si les joueurs disposent d'un contact qui a des relations qui tiennent la route dans Toronto, ce dernier pourra éventuellement les aider à se trouver un endroit à eux le temps qu'ils seront en ville. Ou peut-être encore que ce dernier leur trouvera une petite place chez lui. Effectuez un test Réseau + Réseau pour le personnage (ou Réseau + Charisme si le contact dispose de Charisme et que c'est ce que le joueur désire utiliser). Avec un succès, le contact aura connaissance d'un endroit pouvant héberger deux personnes ; ajoutez 2 autres personnes pour chaque succès supplémentaire. Ensuite, effectuez un test de Loyauté + Loyauté. Les runners devront payer 2000 — (nombre de succès sur le test de Loyauté × 100) nuyens par mois pour pouvoir y loger.

À PROPOS DES VÉHICULES

Au début de la campagne, tous les véhicules seront hors d'état de fonctionner, les personnages devront donc se déplacer à pied, ou à vélo s'ils parviennent à en trouver. Au fur et à mesure que les nuits passent, certains véhicules vont commencer à apparaître, que ce soit les vans qui récupèrent les cadavres (Nuit 4), les vans matriciels (Nuits 5 et 8), ceux de contrebandiers (Nuit 19) ou des camions de livraison de vivres (Nuit 23). Au cours de certaines nuits, les runners seront amenés à parcourir de grandes distances, il peut donc être nécessaire de leur fournir un véhicule pour ces occasions-là.

Cependant, vous devez leur faire sentir qu'ils ne pourront pas s'en servir comme en temps normal. En effet, se déplacer en véhicule en plein black-out n'est pas une sinécure, car les rues sont jonchées de carcasses de voitures en panne. À quoi bon dégager les rues quand on n'a plus de véhicules à y faire rouler ? Chaque trajet sera donc ponctué de phases de déblaiement et de détours. De plus, un véhicule opérationnel attire beaucoup l'attention, et une telle possession va attiser de nombreuses convoitises. Les runners devront donc redoubler d'efforts pour le dissimuler, ou risquer de se le faire voler. D'autre part, le carburant est rare, qu'il s'agisse d'électricité ou d'essence si le véhicule est particulièrement vieux.

LE BLACK-OUT

Le Black-out se produit le 6 novembre en début de nuit (Nuit 1). Ses effets exacts varient selon l'emplacement géographique. Le centre de Toronto est proche du cœur de la zone affectée, dans ce que l'on appelle zone-flash, et qui subit les effets les plus dévastateurs. En s'éloignant, dans la zone noire, les effets du black-out deviennent légèrement moins dramatiques.

LA ZONE-FLASH

Au moment du black-out, dans un grand flash lumineux, tous les appareils connectés à la Matrice, que ce soit par une connexion filaire ou sans fil, directement ou à travers d'autres appareils subissent une surtension majeure et cessent définitivement de fonctionner. Dans un Sixième Monde où tout est électronique et interconnecté, cela n'épargne aucun équipement, à de très rares exceptions près. Tous les appareils électriques, les véhicules, drones, armes à l'exception des plus rudimentaires, commlinks et cyberdecks, ordinateurs et même certains équipements cyberware sont affectés (à la discrétion du maître de jeu). Les systèmes chargés de l'alimentation électrique sont affectés de la même manière et l'électricité est immédiatement coupée dans toute la zone.

La ville est brutalement plongée dans le noir alors que la majorité des véhicules terrestres et tous les véhicules aériens sont victimes d'accidents. Beaucoup de gens sont rendus infirmes après que leurs implants cybernétiques tombent en panne. Cela cause une panique monstre, encore amplifiée par le fait qu'il est impossible d'avoir la moindre nouvelle ni sur la cause ou la durée du phénomène ni de ses proches.

Les dommages subis par ces appareils sont suffisamment importants pour qu'il soit impossible de les réparer, au moins dans la situation actuelle où tous les appareils qui auraient pu rendre possible une telle réparation sont aussi hors service, et sans électricité.

En revanche, les appareils apportés dans la zone-flash après le black-out fonctionnent normalement, mais n'ont aucun accès matriciel et ne pourront pas être rechargés.

L'espace astral n'est initialement pas affecté par le black-out, cependant, au fur et à mesure que le temps passe sans que la situation s'améliore, la fatigue, la peur et les déferlements de haine vont teinter négativement l'espace astral.

LA ZONE NOIRE

La zone noire se situe autour de la zone-flash, les effets du black-out sont légèrement moins dévastateurs. Là aussi, la Matrice et l'alimentation électrique sont balayées et les appareils connectés cessent de fonctionner, mais les pannes sont généralement de gravité moindre : si de rares appareils sont affectés aussi sévèrement que dans la zone-flash, la plupart redeviennent fonctionnels après un simple redémarrage, ou leur réparation est à la portée de personnes ayant des connaissances en électronique, tels que les deckers et riggers. L'ampleur des dommages et le temps et les pièces nécessaires aux réparations varient selon les équipements, ce qui vous permet, en tant que maître de jeu, de les adapter selon ce qui vous semble le plus intéressant d'un point de vue scénaristique.

CE QUI FONCTIONNE, CE QUI NE FONCTIONNE PAS

Les habitants d'une conurbation se reposent sur certains fondamentaux de survie : eau courante (autant pour boire que pour la toilette), nourriture et chaleur. Une fois que le black-out frappe la ville, qu'en reste-t-il ?

Eau courante : dans la plupart des cas, elle fonctionne toujours, mais sans eau chaude (à moins que certains immeubles disposent encore de vieilles chaudières — donc ceux qui auraient au moins 150 ans). Finalement, les réserves risquent de s'épuiser si la pompe n'est pas alimentée et, au début de la crise du moins, personne ne sait si c'est le cas. L'instinct va donc pousser les gens à économiser.

Égouts : fonctionnels pour le moment même si certaines installations ont besoin d'électricité pour que les systèmes d'évacuations soient opérationnels et peuvent donc refouler à un certain moment. Quoi qu'il en soit, ça fonctionne encore pour l'instant, ce qui est un souci de moins.

Nourriture : c'est un problème. Les denrées périssables sont en train de pourrir, et sans moyen simple de faire de la glace, ces provisions vont rapidement être perdues. La nourriture en conserve est toujours comestible, exception faite de celle qui doit être mélangée avec des ingrédients frais. Et c'est bien là le principal souci — les réserves de nourriture ne peuvent à l'heure actuelle pas être renouvelées. Il n'y a plus aucun camion qui vient des entrepôts. Comme une partie de leur nourriture n'est plus consommable et que les magasins ne seront pas réapprovisionnés, les gens vont vite devoir se soucier de leurs vivres.

Chauffage : c'est un autre problème sérieux. Au cours d'une nuit classique à Toronto à cette période de l'année, la température maximale est de 8 °C et descend jusqu'à 2 °C. Sans chaleur, les gens vont rapidement se trouver dans une situation dangereuse. Il est donc impératif de trouver rapidement des sources de chaleur — et ceux qui vont utiliser des poêles à charbon ou des chauffages au gazole sans système de ventilation adéquat risquent de déclencher des incendies ou de mourir d'empoisonnement au monoxyde de carbone.

LA VIE DANS LE BLACK-OUT

Au cours des premières heures, la population s'attend à ce que les coupures de courant et matricielles soient réparées en quelques heures. Le doute commence à s'installer le lendemain, alors que la seconde nuit approche sans que la situation se résolve. Au cours des jours suivants, alors que les pillages s'intensifient et que les gens commencent à s'organiser pour se protéger, tous pensent que l'arrivée d'une aide extérieure est imminente. Il n'en sera rien. Pour des raisons impossibles à comprendre depuis l'intérieur.

En effet, même si le Grand Toronto, entourant la zone noire, n'a pas été directement touché, son infrastructure dépend largement de celle du cœur de la conurbation et ces comtés ont donc leur lot de problèmes à gérer avant d'être en mesure d'aider qui que ce soit. De plus, les nombreux accidents et véhicules abandonnés en pleine rue rendent toute circulation impossible.

À l'échelle nationale, de très nombreuses villes sont affectées de façon quasi simultanée, rendant les UCAS impuissants à aider chacune d'entre elles. D'autre part, les mégacorporations semblent faire de l'obstruction, quand elles ne bloquent pas purement et simplement l'aide. Leurs services de communication travaillent à plein régime pour se dédouaner en expliquant que le retrait des UCAS des Accords de reconnaissance commerciale fait de toute intervention corporatiste un calvaire bureaucratique entretenu par les UCAS.

Enfin, si le Québec avait pu apporter de l'aide, l'État voisin a préféré profiter du chaos pour tenter d'étendre son territoire aux dépens des UCAS.

PARTIR OU RESTER

Dans ces conditions, beaucoup de personnes auraient pu faire le choix de partir, de quitter la ville pour retrouver la civilisation. Cela n'est cependant pas aussi simple qu'il y paraît.

En l'absence de toute communication, rares sont ceux à connaître l'étendue affectée. Partir à l'inconnu est beaucoup plus difficile, en particulier en plein automne où les journées durent au plus 10 heures.

Les gens proches du bord de la zone noire savent qu'ils sont en limite, mais les régions limitrophes étant peu denses par rapport au centre de la conurbation, leur pouvoir d'action est limité. Ils peuvent chercher du ravitaillement pour eux et leurs proches, mais guère plus. Par endroit, certaines personnes parviennent à s'organiser pour chercher un peu plus de ravitaillement, mais cela ne représente que des quantités faibles qui, si elles permettent à ces groupes de survivre, ne changent pas globalement la donne.

Enfin, la durée du black-out, 30 jours, reste trop courte pour décider beaucoup de gens à abandonner tout ce qu'ils possèdent aux pillards.

Toutes ces raisons font que la ville reste principalement tournée sur elle-même et que les échanges et flux de populations entre la zone affectée et les alentours restent marginaux.

ET LES JOUEURS DANS TOUT ÇA

Bien que le matériel des runners soit affecté normalement, il est important que les joueurs ne se sentent pas dépossédés face à des événements qui échappent à leur contrôle (c'est particulièrement vrai pour les deckers et les riggers et leur matériel de forte valeur ainsi que pour les personnages dotés de nombreux implants). Il est donc important que les personnages se situent dans la zone noire au moment du black-out, et non dans la zone-flash. Cela vous permettra de moduler l'impact sur leur équipement et vous offrira la possibilité de leur faire récupérer au rythme qui vous convient. Faites attention à ce qu'aucun personnage ne soit complètement démuni au cours de la nuit, tout en leur faisant ressentir qu'ils n'ont pas été épargnés sans raison.

STRUCTURE DES SCÉNARIOS

La description de Bienvenue à Toronto et de chaque nuit commence par une rapide introduction, suivie par les **Accroches** qui présentent ce que la nuit a d'intéressant pour les PJ et la façon de les impliquer dans son déroulement. Cette section est suivie des **Lieux importants** qui présentent certains lieux clefs de ce scénario. **Le job** présente en détail ce que les PJ auront à faire au cours de la nuit ainsi que la progression de l'histoire au cours de cette dernière. Le **Who's Who** couvre tous ceux qui sont impliqués dans les événements de la nuit. Les statistiques des personnages sont en général incluses ici, mais certains personnages récurrents, ainsi que les statistiques génériques, sont dans le Recueil de personnages, p. 145. Les **Notes importantes** fournissent certaines informations qui aideront au bon déroulement de ce scénario, enfin **L'Enquête sur Brunwyn** détaille comment l'enquête sur Nina Schmidt/Brunwyn peut avancer en parallèle des événements de la nuit.

Note : afin de simplifier la lecture, le nom Nina Schmidt est utilisé quand la femelle dragon est sous forme métahumaine et Brunwyn quand elle utilise sa forme véritable.

BIENVENUE À TORONTO

Entre deux runs, les runners sont contactés pour se voir proposer une offre alléchante. Une certaine Mme Martin est à la recherche d'une équipe de professionnels pour un run de longue haleine à l'étranger, bien rémunéré. Toutefois, ils devront se dépêcher car l'échéancier pour entamer ce run est plutôt serré.

ACCROCHE

En première lieu, il s'agit ici d'une scène plutôt classique où les runners, ayant été contactés la veille, doivent rencontrer leur Mme Martin à Lille. Là, ils prendront connaissance de la mission dans ses grandes lignes : une opération de renseignement et de surveillance d'une agente de S-K nommée Nina Schmidt. Les runners prennent ensuite leurs arrangements pour se rendre à Toronto et débuter leur mission avant d'être surpris par le black-out.

LIEUX IMPORTANTS

LE VAUBAN

200 rue Colbert, District Lille-Centre, Lille

Le Vauban est un petit café à l'écart de la rue, proche de la Citadelle et du zoo de Lille, ainsi que de plusieurs institutions de Hautes Études. Il accueille une clientèle corporatiste, en particulier celle du District de Lambersart-Bois blancs à proximité, ainsi que d'étudiants qui cherchent à se faire connaître par d'éventuels employeurs. Une section vers l'arrière a été aménagée pour des rencontres discrètes avec des MM. Martin. Tout runner désirant y entrer doit s'habiller de manière à ne pas trop détonner avec la clientèle régulière, ce qui implique de laisser la quincaillerie à la maison.

LES DUNES D'OR

87 route de Gravelines, Calais

Les Dunes d'Or est une brasserie de quartier à l'ambiance chaleureuse et décontractée, située à proximité du port et de l'aéroport de Calais ainsi que d'un quartier industriel. Elle accueille une clientèle principalement locale et des travailleurs qui font un arrêt après leur quart de travail. Toutefois, bon nombre de voyageurs y font aussi escale et il est possible de se rencontrer sans trop attirer l'attention.

HÔTEL BISHA

80 Blue Jays Way, Toronto

Le Bisha est un hôtel de luxe situé au cœur du quartier des divertissements du centre-ville de Toronto. Il dispose de 3 restaurants, d'un bar dans le hall et d'une

piscine à débordement sur le toit. Les espaces intérieurs du Bisha ont été conçus par Alessandro Munge de Studio et le 9e étage de l'hôtel a été décoré par la célèbre star Lenny Kravitz et son cabinet, Kravitz Design Inc. De plus, chaque chambre affiche une décoration unique. L'hôtel offre un service de sécurité exceptionnel à tous les niveaux. Le personnel est courtois, discret, professionnel et alerte et les employés n'hésitent pas à aviser la sécurité s'ils remarquent quoi que ce soit de suspect. La Suite Bisha, où réside Nina Schmidt, est une grande suite de 188 mètres carrés sur deux étages. L'étage du bas a un salon, une salle à manger pour 8 personnes et une cuisine complète et l'étage du haut a un grand lit *king-size* et une grande salle de bain.

LE JOB

SCÈNE 1 : L'OFFRE DE MME MARTIN

La veille de la rencontre, les runners sont contactés par leur intermédiaire, ou l'un de leurs contacts réguliers, qui les informe qu'il a un run à leur offrir. Ils sont informés que le run sera certainement de longue haleine et aura lieu à l'étranger et qu'un montant forfaitaire de 1 000 € est offert simplement pour se présenter à la rencontre.

La scène commence le mardi 22 octobre 2080, à 11 heures, dès l'arrivée des runners à leur rendez-vous avec leur interlocuteur au **Vauban**, un petit café à Lille. S'ils sont « présentables », ils sont dirigés par une serveuse rouquine dans la vingtaine vers une salle à l'arrière où une jeune femme en tailleur jupe les attend, seule devant son café : Mme Martin. Une fois les runners installés, elle entame directement la discussion, confiante, sur un ton très professionnel.

Elle leur explique d'emblée qu'une agente de Saeder-Krupp est sur le point d'être déployée à Toronto. Le travail consiste à se rendre sur place, identifier le pourquoi de sa présence et ce que S-K trame là-bas. Avant de continuer avec la suite des détails, elle offre 40 000 € de base à chacun des runners avec une avance de 10 000 €. Ensuite, Elle clarifie qu'ils sont responsables de leur propre logistique aussi bien pour se rendre à Toronto qu'une fois sur place.

Si les PJ acceptent, ils peuvent tenter de négocier. Chaque succès net sur leur test de négociation, à concurrence de 5, leur vaudra une augmentation de 1 000 € chacun. Une fois les négociations terminées, Mme Martin leur transfère l'avance et partage un dossier en réalité augmentée.

Un ORA représentant une elfe d'une beauté à couper le souffle à la peau claire et aux yeux verts avec des touches dorées apparaît devant eux. Elle l'identifie comme étant leur cible, l'agent de S-K **Nina Schmidt**. Elle indique ensuite que cette agente arrivera à l'aéroport de Toronto 3 jours plus tard. Et ajoute que, idéalement, son employeur (qui restera anonyme) et elle aimeraient qu'ils soient déjà présents au moment de son arrivée et qu'ils se soient infiltrés sur ce site avant cette date afin d'être en mesure de la prendre en filature d'emblée. Elle indique aussi qu'ils n'ont pas trouvé d'informations sur sa résidence à Toronto.

Une fois à Toronto, elle s'attend à recevoir un rapport hebdomadaire le plus détaillé possible sur leurs activités, le dimanche matin. En plus de la filature de Nina, elle désire qu'ils mettent en place tous les moyens pour découvrir la nature de sa mission et pour découvrir ce qu'elle et S-K manigancent à Toronto et dans les environs (que ce soit directement ou indirectement). Elle attend d'eux qu'ils fassent preuve de professionnalisme et évitent autant que possible d'alerter leur cible.

Étant donné que cette mission risque d'être de longue haleine, l'équipe recevra un montant de 5 000 € toutes les deux semaines afin de couvrir les dépenses courantes. Elle répond ensuite aux questions en fonction de ce qu'elle sait et est autorisée à divulguer :

Elle n'a aucune information supplémentaire sur Nina.

Elle peut mentionner les récents achats par S-K de lignes de chemin de fer dans les NAO, ainsi que le conflit afférent avec MCT (voir p. 161, *Noir total*).

Elle peut informer les runners que S-K maintient une forte présence dans le quartier d'Etobicoke à Toronto, ainsi que l'adresse de son bureau central à Toronto.

Elle est disposée à partager un dossier sur les 3 principaux Brackhaus opérant à Toronto (voir les Notes importantes, p. 38).

Elle ne répondra à aucune question concernant l'identité de leur client (Aztechnology) ni ses intérêts.

Une fois qu'ils n'ont plus de questions, elle leur laisse le numéro pour faire leurs rapports. Elle ajoute que, selon ce qu'ils découvriront au cours de leur mission, des offres ou primes additionnelles ne sont pas exclues.

SCÈNE 2 : DESTINATION TORONTO

Suite à la rencontre, les runners n'ont que quelques jours pour se préparer et se rendre aux UCAS. Le temps presse et ils doivent prioriser ce qu'ils veulent faire et emporter. N'hésitez pas à faire monter la pression en leur demandant des décisions rapides en insistant sur les contraintes de temps.

S'ils n'ont pas de contact approprié pour la traversée, un autre contact peut les mettre en relation avec un contrebandier nommé **Bodach**. C'est un fomori jovial et dur en affaires qui a un léger accent écossais. Il quitte la France à destination de Boston le lendemain en soirée et il accepte de les transporter contre la somme de 2 000 € par passager, incluant l'équipement portable. 2 000 € supplémentaires seront demandés pour chaque pièce d'équipement plus volumineuse. Une fois l'offre acceptée, il leur donne rendez-vous aux **Dunes d'Or** à Calais le mercredi 23 octobre 2080 à 20 heures.

CALAIS ? PORTSMOUTH (NH)

Le fomori est facile à trouver. Il dépasse aisément la clientèle des Dunes d'Or, principalement composée d'humains et d'orks. Il demande aux runners de l'accompagner à l'extérieur où il charge leur équipement dans son van. Une fois montés, ils se rendent à l'aéroport Grand Calais où Bodach se dirige vers une entrée annexe donnant accès aux hangars. Après avoir passé la barrière, il se gare près d'un des bâtiments les plus éloignés où il charge l'équipement des runners, ainsi que des caisses additionnelles, dans son avion, un Tundra-9. Tous montent à bord et, une demi-heure plus tard, volent en direction des UCAS.

Les runners ont environ onze heures de vol à meubler. L'avion permet à six personnes de s'asseoir et, près de la porte qui mène au pilote, un petit espace bar-cuisinette (avec une excellente sélection de scotch) a été aménagé. Une porte à l'arrière mène à la soute depuis l'habitacle.

QUELLE ACTUALITÉ ?

Durant le vol, Bodach discute des sujets faisant l'actualité, au moins dans les Ombres (voir *Noir total* et *Néo-Révolution*) :

- Les événements impliquant des Insectes à Detroit, ainsi que de la Mort de Damien Knight (du 30-07-2080 jusqu'à mi-septembre).
- L'annonce par Vogel du déménagement de Ares à Atlanta (le 10-09-2080).
- Sa théorie concernant la disparition du IIIe Corps d'armée des UCAS (le 08-08-2080).
- Du retrait des Accords de reconnaissance commerciale et de la fin de l'extraterritorialité des corpos aux UCAS (12-09-2080).
- Marianne, la VIIe République et sa Cyberdémocratie.
- D'autres possibilités plus ou moins récentes sont : l'audit mégacorporatiste ; le Lockdown de Boston, la chute de NeoNET et l'ascension de Spinrad Global ; et, finalement, Pendragon, la chute du Nouveau Mouvement Druidique et de Lord Marchment et la création de la Task Force Excalibur au Royaume-Uni.

Demandez-leur de décrire brièvement ce qu'ils font de leur temps. De son côté, après avoir décollé, Bodach va papoter avec eux sur l'actualité.

Avant d'arriver à Boston, Bodach les informe de problèmes à Boston qui le forcent à faire un détour vers l'aéroport de Portsmouth, plus au nord. Il n'est pas trop heureux du changement, car aucun arrangement n'a été fait pour son arrivée. Heureusement, elle se fera sous la pluie et les gardes de l'aéroport (agent de sécurité, p. 148) préfèrent généralement rester à l'intérieur.

Si les runners décident de faire une recherche pour voir ce qui se passe à Boston, ils trouvent divers reportages de manifestations (ou d'actes terroristes selon les sources) pro- et anti-corporations incluant des incidents violents accompagnés de vandalisme lorsque les deux groupes se croisent. Un reportage fait état d'explosions, de destruction de propriétés corporatistes et de saccages à travers la ville. Dans un autre, on voit une manifestation de « fidèles d'Eliohann » qui manifestent pour que les corporations libèrent leur Dieu incarné des geôles de leurs prisons. Les forces de l'ordre sont en état d'alerte maximale et l'espace aérien de la ville est fermé par mesure de sécurité.

À Portsmouth, Bodach dirige son appareil directement vers un hangar où il offre un remboursement partiel du voyage de 500 € à chaque runner acceptant d'assurer la sécurité en attendant que son contact les rejoigne.

DESTINATION FINALE : TORONTO

En attendant l'arrivée de son contact, Bodach se rend dans la soute de l'avion et commence à préparer les caisses pour leur déchargement. Si les runners l'aident, ils découvrent que la soute est pleine de caisses de diverses tailles (caisses à munitions, caisses pour le transport d'armes, etc.). S'ils s'informent, Bodach reste vague sur le contenu. S'ils les ouvrent furtivement, ils trouvent des armes d'assaut, des armes légères, une variété de munitions, des micro et mini drones de surveillance et du matériel de sécurité électronique.

Une vérification des lieux permet aux runners de remarquer quelques caisses vides vers le fond du hangar. S'ils s'en approchent, ils peuvent entendre un battement métallique. Des rivets entre 2 tôles du mur du fond ont cédé sur environ un mètre dans le bas et l'une d'elles bat aux vents. Il y a deux portes, une à gauche des grandes portes du hangar, la seconde sur le mur gauche. Toutes deux sont bien verrouillées (maglock d'Indice 5).

Aux petites heures du matin le jeudi 24 octobre 2080, la monotonie de l'attente est interrompue par le bruit distinctif d'un véhicule de basse altitude qui atterrit à proximité. Bodach semble agréablement surpris de la rapidité de l'arrivée de son contact et sort pour aller à sa rencontre. Quelques instants plus tard, les runners entendent un coup de feu suivi d'un cri de douleur de leur pilote. En regardant à l'extérieur, ils remarquent plusieurs formes armées se diriger vers le hangar.

Une faction adverse a intercepté le message de Bodach et a décidé de se servir. L'équipe d'orks est composée :

- D'un rigger qui pilote un GMC Banshee (Rigger de sécurité de Minuteman, p. 214, *SR6*).
- D'un decker qui tentera de brouiller tous signaux et, si possible, de briquer le matériel des runners(Collecteur de données des Cutters, p. 213, *SR6*).
- D'autant de brutes que vous en jugez nécessaires (Brute des Sons of Sauron, p. 213, *SR6*, armés d'Ares Alpha).

Note : ajoutez au rigger et au decker les traits innés des orks : Robuste (1) et Vision nocturne.

Une fois leurs assaillants repoussés, les runners peuvent partir à la recherche de leur pilote, qui a pu se mettre à couvert. Sa jambe droite est salement amochée (6 cases de dommages physiques). Et, si les runners ont pu sauver la cargaison, il est très reconnaissant et sera dorénavant plus ouvert à propos du contenu de la soute. S'ils s'informent

DONNER UNE SAVEUR FRANCO-CANADIENNE

Si vous souhaitez donner un caractère plus authentique au français des personnages canadiens, ou franco-canadiens, voici quelques petites suggestions d'éléments courants en français canadien, sans pour autant y être exclusifs :

- Tous les titres et professions sont féminisés (par exemple : agente de police)
- Les termes *Van* et *Job* sont féminins au Canada.
- Les repas sont le *d*éjeuner, le *d*îner et le *souper*
- La matinée se dit « a*vant-midi* » (m. et f.)
- « *Lift* » et « *Ride* » réfèrent à l'action *d'emmener quelqu'un en voiture (ou autre véhicule)*
- Les termes nautiques *d*ébarquer et *embarquer* s'utilisent pour descendre et monter dans un véhicule
- Les termes *fin de semaine, magasinage* et *stationnement* sont préférés aux termes *week-end, shopping* et *parking* respectivement.
- Le terme *présentement* est extrêmement courant et *actuellement* est rarement utilisé (et lorsqu'il est, c'est généralement un anglicisme de l'anglais « *actually* » pour « en fait/en réalité, réellement/vraiment »)

Évidemment, si les runners utilisent un linguasoft pour traduire de l'anglais au français standard, ceci ne s'appliquera pas.

à propos de leurs assaillants, Bodach leur expliquera qu'il s'agit d'un groupe nommé les Sky Hogs ! Qui sont une véritable nuisance, voire de véritables pirates de l'air. Il ajoutera que tôt ou tard quelque chose devra être fait pour résoudre ce problème.

Une heure plus tard, ils entendent à nouveau un VBA. Un coup d'œil à l'extérieur permet d'entrevoir l'appareil d'où sortent une poignée de personnes. Remarquant quelque chose, ceux-ci sortent leurs armes et l'un d'eux s'avance furtivement vers le hangar. À proximité, il appelle discrètement Bodach qui reconnaît la voix et fait signe aux runners de leur ouvrir la porte. Puis, un grand elfe basané à l'air très professionnel s'avance prudemment et confirme que les runners sont bien avec Bodach. Lorsqu'il est satisfait, il fait signe à ses hommes de venir décharger l'avion. Il rejoint Bodach, discute avec lui quelques minutes, avant de venir voir les runners.

L'elfe, dénommé **Claude**, se présentera en français canadien et les remerciera. Étant donné qu'il doit faire un détour à Hamilton, en banlieue de Toronto, avant de se rendre à Saint-Louis, il leur propose de leur « donner un lift » et ils pourront voir si son contact accepte de les déposer en ville. Une fois la marchandise transférée, ils sont invités à bord. C'est un peu étroit entre les caisses, mais le voyage de deux heures n'est pas trop inconfortable. À Hamilton, Claude ramasse une caisse rectangulaire qui ne faisait pas partie du chargement de Bodach et sort discuter avec une naine, qui l'attendait accoudée à une voiture, avant de lui remettre le paquet. Une fois leur équipement récupéré du Banshee, **Eeka Krause**, la naine, s'avance vers les runners et les invite à embarquer dans sa voiture. En chemin pour Toronto, elle s'informe s'ils ont une place où rester, car elle aurait peut-être un endroit à leur proposer.

SCÈNE 3 : LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Les runners sont finalement à Toronto. Le vol de Nina est prévu pour le lendemain et, chose dont ils ne sont pas au courant, ils n'ont qu'une semaine et demie avant que le Black-out ne vienne changer la donne. En plus de prendre Nina en filature, les runners vont probablement faire appel à Eeka Krause ou à leurs propres contacts, qui leur donneront le nom de collègues à Toronto (voir Gérer les contacts, p. 26), pour obtenir du matériel de surveillance. De plus, cette scène se veut être une introduction à Toronto et sa population. Profitez-en pour leur faire visiter certains lieux importants de la campagne (voir Index des lieux en pages de garde) et d'autres à votre goût et pour leur faire rencontrer certains des habitants du quartier et des premières nuits (voir Index des personnages, p. 152).

10 JOURS AVANT LE BLACK-OUT

Le calendrier proposé ici laisse environ une semaine et demie aux runners avant le déclenchement du Black-out. Nous vous recommandons de ne pas mentionner les dates, si possible, à vos joueurs (favorisez plutôt des termes comme : « après-demain, dans quelques jours… »). Ainsi, si l'action s'enlise, vous pouvez déclencher le Black-out en décrétant qu'aujourd'hui est le 6 novembre. Alternativement, faites une ellipse sous forme de « montage » où la monotonie de la filature et l'absence de progrès dans leurs investigations dominent afin d'atteindre le 6 novembre.

EN PARALLÈLE DE L'ENQUÊTE

Il est probable que les runners ne se limitent pas qu'à leur filature de Nina/enquêter sur S-K et qu'ils décident de faire d'autres choses en parallèle. Ils peuvent, par exemple : explorer la ville, tenter d'approfondir leurs liens avec les membres clés du voisinage (voir Nuits 1 à 3) ou toute personne rencontrée durant leur filature/exploration, ou s'assurer d'être bien équipés. Avec un peu de chance, ils auront vent de certaines rumeurs ou faits d'intérêts tels que : les lignes manas et lieux Éveillés de Toronto (p. 19), les activités des divers syndicats (p. 17), les différents lieux « en vedette » (p. 12), ce que font les corpos (p. 16) et le fait qu'il y aurait un dragon qui survole la ville la nuit.

HOME, SWEET HOME!

Une fois à Toronto, les runners vont devoir se trouver une planque. Laissez-les libre de demander à leurs contacts (qui pourront, par réseau, leur trouver des contacts locaux) ou utiliser les connaissances qu'ils se sont faites lors de la scène précédente. Ils seront orientés vers l'une des planques décrites précédemment (voir La planque, p. 28).

Une fois les runners installés, ils ont le loisir de se reposer, de planifier comment prendre Nina en filature le lendemain ou de concocter tout autre plan.

L'ARRIVÉE DE NINA SCHMIDT À TORONTO

Le vendredi 25 octobre 2080 est le Jour J. Nina arrive à l'aéroport Pearson de Toronto et les runners doivent être prêts pour l'occasion. N'ayant que peu de temps pour se préparer, leurs options sont les suivantes :

Infiltrer l'aéroport : ils peuvent patrouiller le hall d'arrivée, ou infiltrer et patrouiller la zone sécurisée de débarquement, et espérer voir Nina à son arrivée sans éveiller les soupçons de quiconque. Nina est plus facile à repérer depuis la zone sécurisée, mais y accéder requiert soit :

- L'achat d'un billet (test opposé de leur [faux] SIN contre le système de vérification des passagers d'indice 7) et de prétendre être un voyageur,
- De hacker le système du personnel de l'aéroport (Indice 8) et de se créer une identité comme nouvel employé (bagagiste, entretien ménager, etc.)
- De sauter la barrière en évitant la sécurité (avec test opposé de perception, d'infiltration, de sécurité matricielle, etc.).

Attendre à l'extérieur : ils peuvent attendre à la sortie du terminal et tenter de repérer Nina ou sa réception. S'ils y parviennent, ils peuvent voir Nina embarquer dans une Rolls-Royce Phaeton accompagnée d'une femme, **Lynn Sauer** et de 2 hommes en complet (Officier des SWAT de Lone Star, p. 215, *SR6*, substituez leur armure et bouclier par un gilet pare-balle).

En quittant l'aéroport, la voiture emprunte l'autoroute 427 Sud et le Gardiner Expressway pour se rendre au centre-ville où se situe le Bisha. Les quatre entrent dans l'hôtel et en ressortent tous, à l'exception de Nina, dans la demi-heure. Nina ne sera plus vue de la soirée.

DÉTERMINER LE VOL DE NINA SCHMIDT

Tôt ou tard après avoir accepté la mission, les runners tenteront sûrement d'identifier le vol et l'heure d'arrivée de Nina. Ces informations sont recueillies à deux occasions par les lignes aériennes. D'abord lors de l'achat du billet (données des dossiers passagers) et ensuite au moment de l'enregistrement (information préalable sur les voyageurs).

Ne sachant pas laquelle est utilisée, il serait fastidieux, voire irréaliste, de chercher dans les serveurs de toutes les compagnies aériennes. Toutefois, un personnage avec les bonnes compétences (ex : pilotages [véhicule aérien] ou connaissance en loi ou en trafic aérien), ou à défaut un contact, peut leur indiquer qu'ils feraient mieux de chercher du côté du serveur de l'aéroport à qui ces informations sont partagées (serveur d'indice 8).

S'il réussit, le hacker trouve, chez Air France, Nina Schmidt, passagère en première classe voyageant sur un passeport exécutif de S-K dans le manifeste du vol AF356. Celui-ci atterrit le lendemain de leur arrivée à 16 h 05 et le débarquement se fera au Terminal 3.

Si les runners le désirent, ils peuvent tenter de Hacker le serveur de l'hôtel (Indice 7) et tenter de découvrir sa suite.

Hacker le serveur de Saeder-Krupp : risquée, cette option permet aux runners d'obtenir plusieurs des informations mentionnées ci-haut (vol, heure d'arrivée et le protocole de réception, réservation au Bisha, etc.). Évidemment le serveur est extrêmement sécurisé (Indice 9) et ces informations sont éparpillées dans différentes bases de données. D'autre part, ce serait courir le risque d'alerter S-K.

FILER NINA

Il est maintenant l'heure de gagner ses nuyens et de remplir la mission qui leur a été confiée. Afin de découvrir ce que trament Nina et S-K, les runners ont plusieurs choix qui s'offrent à eux. Toutefois, filer Nina n'est pas facile. Que ce soit à pied, par le biais de drones ou en voiture, cela nécessite tout un arsenal de compétences. Malgré tous leurs efforts ils ne sont pas en mesure d'avoir une image complète de ses va-et-vient et il y a des trous dans son horaire du temps (par exemple suite à des jets ratés, à la perte de signal, au bruit matriciel, à un esprit banni, lorsqu'elle est sous sa forme naturelle ou qu'elle utilise un sort, etc.). **Enfin, en aucun cas ils ne découvriront sa véritable nature à ce point-ci de la campagne.**

Inspirez-vous des exemples de l'encart **L'emploi du temps de Nina** pour leur faire découvrir des lieux et personnages tirés de 30 Nuits et de votre propre cru. **Ses visites à l'Édifice public Dominion et avec Peregrine ont lieu durant les trous dans son horaire (voir plus haut) et demeurent inconnues à ce point-ci.**

Enquêter sur Saeder-Krupp Ontario : les runners voudront sûrement en savoir davantage sur S-K Ontario. Ils peuvent le faire en interrogeant leurs contacts (anciens et nouveaux) ou leurs voisins ; en séduisant, soudoyant ou intimidant des employés ; ou en faisant des missions de surveillance furtives voire en filant d'autres employés de S-K. Ceci leur permet d'apprendre dans les grandes lignes ce que trame S-K en ville, où se trouvent les installations, obtenir une description des Hans Brackhaus et de certains cadres, etc. À moins d'un coup de chance et d'avoir accès à un haut placé, ils n'ont aucune information sur les opérations nord-américaines, les projets secrets, ni à propos de Nina/Brunwyn.

Infiltrer les installations de Saeder-Krupp dans le Grand Toronto : risqué, mais pouvant rapporter gros, les runners peuvent tenter d'infiltrer, en personne ou par la Matrice, une ou plusieurs des installations de S-K en ville. Une opération réussie peut dévoiler :

- Certaines des opérations mineures et achats récents en Amérique du Nord (tels des avoirs de Ares à Toronto et les chemins de fers)

L'EMPLOI DU TEMPS DE NINA

En premier lieu, Nina est soumise à une visite en bonne et due forme du quartier général de S-K Ontario (*samedi 26 octobre au matin*) et de plusieurs de ses installations (anciennes et nouvellement acquises) dans la région (*lundi 28 octobre toute la journée*), le tout agrémenté de rencontres avec les Hans Brackhaus et avec les hauts exécutifs. Le but étant de la mettre à jour sur les divers projets et de s'assurer une place dans ses bonnes grâces. Ceci ne l'intéresse pas du tout et elle ne le fait que par obligation. Notez que l'emplacement des diverses installations de S-K à Toronto, y compris le QG, est laissé à votre appréciation, afin de pouvoir coller au mieux aux besoins de votre campagne.

En second lieu, elle visite divers lieux à Toronto et fait plusieurs rencontres, telles que :

- *Dimanche 27 octobre* : au Musée Royal de l'Ontario elle remarque quelques pièces mineures du 4e Âge et prend rendez-vous pour les acquérir.
- *Mardi 29 octobre, vendredi 1er et lundi 4 novembre* : à Casa Loma, elle rencontre **Stella Hoargrave** (p. 60) et se frotte à la haute société torontoise. Elle cherche à se créer un réseau de contacts personnels et professionnels.
- *Mercredi 30 octobre* : au Eaton Centre, elle rencontre « fortuitement » **Lila Hyung** d'Ares (p. 89) à qui elle propose de rejoindre la famille S-K en échange de son silence sur certaines indiscrétions.
- *Mercredi 30 octobre en soirée* : à la Petite Italie, elle rencontre le *consigliere* de la famille Carnetti dans un restaurant. Elle leur propose de l'aide afin de sortir vainqueur du conflit contre les deux autres familles en échange de certains services (p. 17).
- *Vendredi 1er novembre* : à Fort York, sur l'intersection de 2 lignes manas mineures (dont celle qui longe l'Édifice public Dominion), elle discute avec **Caporal Samuel**, un puissant esprit libre des aînés, qui apparaît tel un soldat britannique du début du 19e siècle, afin d'avoir une meilleure idée des forces magiques actives dans la région.
- *Samedi 2 novembre* : au Temple de la Renommée du Hockey, elle rencontre le gouverneur ontarien, **Patrick La Fleur** (p. 89), et discute de sa réélection et comment S-K pourra l'aider en échange de quelques considérations.

- Certains des va-et-vient de Nina en ville et en région
- Des informations sur les divers Hans Brackhaus (voir les Notes importantes, p. 38)

Il est aussi possible de copier des dossiers fortement cryptés. Toutefois, leur serveur est bien sécurisé (Indice 9) et, à ce point-ci, leur sécurité à tous les niveaux est bien disciplinée (Indice de professionnalisme 5 à 7) et aux aguets. S'ils ne sont pas prudents, les conséquences pourraient être désastreuses plus tard, car S-K aura un doute que quelque chose se trame contre eux.

EXPLORER TORONTO

Puisqu'il s'agit d'une mission de longue haleine loin de leurs terrains de chasse réguliers, les runners voudront probablement explorer Toronto et sa population en plus de filer Nina. Quelques exemples de lieux à visiter sont :

- Immédiatement au nord de Malton se trouve la ville de Brampton. La ville a plusieurs parcs et sites à visiter. Un élément d'intérêt pour les runners est que près de la moitié de la population est originaire du sous-continent indien et plusieurs travaillent directement ou indirectement pour **Kashish Jatt Sidhu** (p. 116) ouvrant la possibilité de la rencontrer.
- À la Nécropole de Toronto, ils peuvent rencontrer **Desmond**, un nain goule (Adepte mystique, Indice de professionalisme 4), porte-parole des goules de la Nécropole. S'ils l'aident à venir à bout d'une infestation récente de goules sauvages, Desmond les aidera en retour avec des informations (en particulier lors des Nuits 17 et 21), une planque d'urgence voire un avertissement que quelque chose de malveillant se fait sentir dans le plan astral autour de la Nécropole (Nuit 4).
- Une recherche d'un repaire de deckers les dirigera vers Filmhaus où les Coquillards et leur chef **Prospero** se tiennent (p. 86) ou vers le paradis des données t.matrix (p. 17).
- Un runner avec des contacts dans la mafia pourrait être intéressé par se rendre à Markham pour y rencontrer les Commisso (affilié à la « Ndrangheta ») (p. 17), à Hamilton pour y rencontrer les Violi (s'il est affilié aux Rossi de Montréal) (p. 17) ou dans la petite Italie pour y rencontrer les Carnetti (p. 114).
- S'ils recherchent un bar de runners, ils seront dirigés au **Driftwood Fish & Chips,** un resto-bar dans le Barren de Finch and Jane. La nourriture y est grasse et la bière de piètre qualité, mais c'est un endroit relativement sûr et un bon endroit pour y faire des contacts. Les quatre videurs trolls bâtis comme un pan de mur de briques dopé aux stéroïdes aident à garder l'atmosphère relativement détendue.

Inspirez-vous de ces exemples pour leur faire découvrir des lieux et personnages tirés de 30 Nuits et de votre propre cru. La description de la ville (p. 10) et chaque nuit offre une panoplie de possibilités à exploiter. Voir aussi les sections Gérer les contacts (p. 26), Index des lieux (pages de garde) et Index des personnages (p. 152).

PINCÉS !

Malgré leurs compétences, entre la filature de Nina et les recherches sur S-K, la question n'est pas tant si les runners vont se faire repérer, mais plutôt quand ? Si c'est par Nina, elle va tenter de les manipuler pour contrer les plans de MCT ou d'une autre méga à Toronto. S'ils sont trop tenaces, elle enverra une ou plusieurs équipes de runners ou de mafiosi à leurs trousses afin de les perturber dans leur filature. Elle n'utilisera sa forme draconique qu'en dernier recours pour les intimider.

Dans le cas de S-K, la réaction dépend énormément du moment. En octobre et début novembre, avant que le leadership ne s'effrite avec l'arrivée de Nina, S-K augmentera son niveau d'alerte (plus de patrouille et de vérification, etc.) et recherchera activement les runners. Et au fur et à mesure que le leadership s'effritera au cours du mois de novembre, la réponse sera plus variable selon l'offense et le niveau de risque que la personne ou l'unité est prête à prendre.

WHO'S WHO

AMÉLIE MARÉCHAL (MME MARTIN)

Amélie Maréchal est une jeune femme svelte, dans les débuts de la trentaine, aux cheveux blonds coupés aux épaules. Elle porte généralement un tailleur-jupe sobre et un maquillage discret. Elle adopte une posture bien droite sans pour autant être raide et ses mouvements sont toujours exécutés avec confiance et détermination. Bien qu'elle ne soit pas à ses premières armes, elle est encore en période de formation et ne s'occupe que de projets à faible risque. Sérieuse et confiante, elle cherche à faire ses preuves. Elle est généralement correcte avec les agents sacrifiables sous ses ordres et croit fermement au principe de la main de fer dans un gant de velours. Amélie est une Mage Initiée (Grade 1) avec Signature modulable. Elle a 4 en Intuition et en Charisme, 5 en Magie, et 6 en Astral et 4 en Influence (+2 en Négociation). Elle favorise les sorts de Détection et de Manipulation.

STEPHEN "BODACH" CAMERON

Stephen est un Fomori, une métavariante de troll généralement originaire du Royaume-Uni et du Tír Na nÓg. Comme ses congénères, il est dépourvu de dépôts dermiques et ses crocs et cornes sont plus fins et bien entretenus. Les Fomoris sont plus petits que les autres trolls, et c'est encore plus vrai pour Stephen. Il porte une chevelure et une barbe rousse bien fournie. Ses vêtements lui donnent plutôt un look de travailleur que de runner, ce qui lui permet de ne pas trop se faire remarquer dans les lieux qu'il fréquente. Stephen est un homme très jovial, mais peut être très têtu, surtout en négociation et il est très difficile de lui faire changer d'idée une fois qu'un prix est décidé. Toutefois, il n'est pas avare et le prix offert est généralement juste. Il est très compétent, discret et bien apprécié par ses pairs qui n'hésitent pas à faire appel à ses services.

Profil : *Rigger d'IHR DocWagon, p. 216, SR6*. Retirer : interface sonore, yeux cybernétiques et les drones ; Traits innés : Robuste (2), Résistance à la magie (1), Vision thermographique ; substituer : Renault-Fiat Fokker Tundra-9 au lieu de l'Ares Dragon.

CLAUDE BRETON

Claude est un grand elfe basané avec la carrure plutôt solide d'un homme qui n'évite pas les travaux physiques. Ses cheveux bruns sont coupés courts et bien brossés et il présente une image très professionnelle. Claude est Franco-ontarien. Il est natif de L'Orignal, un petit village franco-ontarien sur les rives de la rivière des Outaouais à l'est d'Ottawa. Sérieux, professionnel, direct et très axé « business ». C'est quelqu'un qui prend les situations en main et s'assure de bien accomplir le boulot. Il n'a pas peur non plus de se salir les mains au besoin. Son équipe le respecte ainsi que son jugement et n'hésite pas à le défendre au besoin.

Profil : *Rigger d'IHR DocWagon, p. 216, SR6*. Retirer : interface sonore, yeux cybernétiques et les drones ; Trait inné : Vision nocturne ; substituer : GMC Banshee au lieu de l'Ares Dragon

Note : son équipage est composé de 3 contrebandiers « subalternes » — 2 humains et 1 ork. *Rigger de sécurité de Minuteman, p. 216, SR6*. Retirer : les drones ; Traits innées de l'ork : Robuste (1) et Vision nocturne.

EEKA KRAUSE

Voir sa description p. 41 (Nuit 1) et p. 146 (Recueil de personnages).

LE GENS DU VOISINAGE

Utiliser les statistiques des Citoyens de Toronto p. 149.

LYNN SAUER

Voir sa description p. 138.

BRUNWYN/NINA SCHMIDT

Voir sa description p. 59 (Nuit 6) et p. 145 (Recueil de personnages).

NOTES IMPORTANTES

- Si les runners font la fine bouche ou refusent simplement la mission, Mme Martin fait tomber le masque et leur explique, froidement, qu'ils n'ont pas vraiment le choix. Tous reçoivent sur leur commlink un fichier qui contient toute l'information sur des échantillons génétiques recueillis par Dassault. Ils sont informés que s'ils ne coopèrent pas, ces échantillons seront utilisés contre eux dans un Rituel ayant pour but de les faire taire de façon définitive.

  Note : ce stratagème de Dassault est essentiellement là afin de « forcer » les runners à rester à Toronto après le Black-out. En effet, les joueurs peuvent décider que la mission qu'on leur a confiée ne mérite pas qu'ils y restent. Si le cas se présente, vous avez cet outil à votre disposition.
- Étant donné la diversité ethnique de Malton, les runners établis dans ce quartier qui prennent la peine de connaître leurs voisins pourraient être mis en relation avec la Famille Carnetti p. 116 ou avec Kashish Jatt Sidhu p. 116.
- S-K Ontario emploie les services de 3 Hans Brackhaus, dont les runners pourront éventuellement apprendre l'existence au cours de leur enquête :
  - **Lynn Sauer** (p. 138) ne désire qu'une chose : avancer dans sa carrière et ne plus avoir à dorloter des cadres. Elle voit l'arrivée de Brunwyn d'un bon œil et espère l'impressionner afin d'avoir la promotion qu'elle désire. Elle apparaît au cours de la Nuit 29.
  - **Lucas Epstein** (p. 138) est dans une position précaire. Piètre employé sur le point d'être congédié, le Black-out lui a permis de redorer son blason, toutefois il craint que la présence de Brunwyn anéantisse tous ses efforts et qu'il se retrouve à la rue malgré tout. Il apparaît au cours de la Nuit 29.
  - **Moritz Lange** (p. 146) est très actif durant les Black-out et a réussi à consolider sa position. Bien qu'il présente une image confiante, ce n'est que du flan. Il craint que Brunwyn ne découvre le pot aux roses. Lange est le supérieur hiérarchique d'Epstein. Il apparaît au cours des Nuits 15, 19 et 29.
- De plus, il y a un **quatrième Brackhaus**, aux yeux dorés, qui opère en ville dernièrement et ne semble pas attaché à S-K Ontario. Il apparaît lors des Nuits 15, 23 et 30, les runners ne devraient pas découvrir son existence avant la Nuit 15.
- Avant que le black-out ne se produise, les runners auront 2 rapports à faire (ceux du 27 octobre et du 3 novembre). Une partie de l'information qu'ils pourraient avoir recueillie (ex. : info sur Hans Brackhaus, les achats à Toronto, où se trouvent les installations de S-K, etc.) est déjà connue de leur employeur. Toutefois, certaines informations (ex. : où réside Nina, ses allées et venues, ses rencontres et la raison derrière celles-ci) sont potentiellement d'intérêt.

NUIT 1 : LA NUIT SANS FIN

Toronto — une ville modèle du Sixième Monde, de bien des façons. Les riches y sont incroyablement riches, et les pauvres sont maintenus dans le rang et tenus à l'écart. De nombreuses promesses relatives à la sûreté et la sécurité sont agitées devant les yeux des gens afin de les inciter à travailler, tout en conservant une certaine forme de non-droit qui sert de mise en garde pour ceux qui choisiraient la mauvaise voie. Le GridGuide est opérationnel, les corpos gagnent de l'argent, et les rouages de la ville tournent inexorablement.

Mais là, tout va s'effondrer.

ACCROCHE

C'est là que tout commence, et les runners agiront principalement en réaction aux événements. Maintenant qu'ils sont à Toronto, préparez-vous à déclencher le feu d'artifice et observez la façon dont ils vont gérer le chaos qui ne manquera pas de se produire.

Lisez le texte suivant lorsque le black-out se produit :

Des roues crissent. Un de ces crissements, long et fort, se termine sur un bruit sourd. Des pleurs. Des bruits de klaxons — quelques-uns pour commencer, puis de plus en plus. Puis, brusquement, plus de bruit. Tout devient silencieux pendant une ou deux secondes. Laps de temps suffisant pour entendre la formation d'un bruit fort, éloigné dans un premier temps, mais qui se rapproche de plus en plus. Ce n'est pas tout à fait le tonnerre — c'est plus profond et plus insistant. Vous ressentez, légèrement dans un premier temps, une sorte de secousse au niveau de vos pieds qui s'intensifie au fur et à mesure que le bruit se fait plus présent, avant de devenir un véritable tremblement de terre au moment où le vacarme devient assourdissant. Quoi qu'il s'agisse, vous le sentez passer à travers vous, générant une onde qui vous fait presque perdre l'équilibre. Un flash lumineux, puis l'obscurité. Le bruit disparaît.

Les klaxons se sont tus. Plus aucun bruit de moteur en provenance de la rue. Plus aucune lumière. Aucun éclairage dans les immeubles, plus d'éclairage public ; il ne reste que la lumière de la lune et des étoiles. Ce silence est bientôt rompu par les cris et les hurlements provenant des rues. Des portes s'ouvrent. Des bruits de pas, proches, qui se transforment en course.

Il est arrivé quelque chose. Mais quoi ?

LIEUX IMPORTANTS

Le chaos va engloutir toute la ville, mais l'action va se concentrer à l'endroit où les runners vont décider de baser leurs opérations, ce dernier dépendant de ce qui les a amenés en ville. Quelques propositions sont détaillées dans la section **La planque**, p. 28.

CENTRE D'OPÉRATIONS

Très vite, les gens vont se rendre compte qu'ils ont besoin de coordination et de pouvoir communiquer entre eux. Savoir qui dispose de quelles provisions, faciliter les communications entre les différents quartiers et fournir des points de défense stratégique sont des décisions importantes à prendre. Différents lieux sont envisageables pour remplir toutes ces fonctions, dont Black Creek Pioneer Village, la réception d'un hôtel, ou une église comme celle de St.Luke United. La décision se doit d'être rapide, car, très vite, les gens vont chercher un endroit où se rassembler, et il est donc impératif de trouver un vaste espace commun. Il est également indispensable de posséder de lieux de stockage pour entreposer les provisions récupérées.

REPAIRES DE GANGS

Même s'il est probable que les personnages ne sauront pas où se trouvent les différents repères de gang au cours de cette première nuit, vous devriez déjà en avoir une idée. Si les PJ ont élu résidence dans Jane & Finch, les repaires des différents gangs peuvent être à peu près n'importe où — n'importe quelle rue dans laquelle se trouve un bar crasseux peut être utilisée comme base par un gang. Le fait de localiser les gangs entre deux et cinq pâtés de maisons de la base d'opérations des runners va leur permettre de se trouver à une certaine distance sans empêcher ces derniers de s'y rendre lorsqu'ils en auront besoin.

C'est un peu plus compliqué dans le cas du centre-ville. La richesse du centre-ville et le contrôle qui y est exercé par les corpos n'incitent pas forcément les gangs à y avoir pignon sur rue, c'est pourquoi on ne trouvera aucun QG de ces derniers à proximité d'un hôtel de luxe ou bâtiment équivalent. La zone de East Bayfront (à l'est du centre-ville, près de l'eau) est l'endroit idéal pour y localiser les gangs — il y a en effet assez d'entrepôts désaffectés et d'endroits isolés qu'un gang pourrait utiliser pour s'y établir tout en restant proche du centre-ville. Il est plutôt facile d'y procéder à des cambriolages et à du pickpocket, tant que les gangs font attention à ne pas s'attirer les foudres de ceux qui auraient les relations leur permettant de se venger.

Dans le cas de Cabbagetown, il est probable que vous désiriez placer les gangs dans la Nécropole, où ils vont traîner parmi les goules. Non seulement les gangs se retrouveront à proximité des runners, mais ils pourront de plus inciter ces derniers à se rendre dans la Nécropole, amenant par la suite de nombreuses situations intéressantes.

LE JOB

Cette nuit commence lorsque l'électricité est coupée, comme expliqué dans la section **Accroche**. Il se produit un bruit sourd, puis les lumières s'éteignent. Toutes. Les commlinks et les cyberdecks ne fonctionnent plus, même si les augmentations, quant à elle, ne sont pas toutes affectées. La plupart des véhicules se retrouvent également à l'arrêt. Dès qu'ils partiront un peu en exploration, les runners devraient rapidement découvrir que l'obscurité est totale. Commencez à répandre le chaos lorsqu'ils sortent.

Au cours de cette première nuit, leur principale tâche sera de survivre. Il se produira au fil de la nuit des émeutes, des pillages, et bien d'autres choses encore. Le côté positif, c'est que les runners seront sans doute plus expérimentés que tous ceux qu'ils croiseront. Le côté négatif, c'est qu'ils risquent de se retrouver dans un engrenage de violence qui leur tombera dessus sans raison précise. Il est possible qu'ils reçoivent des projectiles rien que parce qu'ils sont vivants, ou qu'ils prennent des coups parce qu'ils se retrouvent au mauvais endroit au mauvais moment. Ils seront sans doute capables de gérer quiconque leur cherche des noises, mais pas tous en même temps, ce qui pourrait se produire s'ils s'égarent de leur route et qu'ils tombent sur un groupe ayant décidé de se débarrasser d'eux.

Au-delà de la simple survie, les runners pourront décider, s'ils y parviennent, d'apporter de l'aide autour d'eux.

RÉPONDRE AUX URGENCES

La première nuit du black-out est source de chaos et de confusion. Le chaos ne se produira pas immédiatement. Au cours des toutes premières heures, les événements resteront encore plus ou moins confinés, le temps que les gens réalisent ce qu'il vient de se produire et qu'ils découvrent qu'ils sont livrés à eux-mêmes. Une fois que les gens ont compris à quel point il va être compliqué de conserver une certaine forme de coordination et de communication, certains vont s'enfermer chez eux, d'autres vont organiser des patrouilles de surveillance de voisinage et d'autres enfin vont devenir ce type de personnes que les deux groupes précédents redoutent.

Des pillages ne vont pas tarder à se produire un peu partout dans la ville, les premiers ciblant en priorité les magasins haut de gamme et d'électronique. Ils seront source des dangers suivants :

Agressions fortuites : alors que la foule perd peu à peu toute retenue, elle ne cherche plus à comprendre qui elle frappe ni pourquoi. N'importe quel passant peut devenir la cible d'un pillard armé d'une barre de fer, ce qui inclut les runners s'ils sont partis en vadrouille. Les tirs sporadiques d'armes à feu sont moins fréquents, même s'ils existent, et les runners devront donc être sur leurs gardes s'ils décident de se rendre dans un endroit public.

Incendies : le chaos qui suit le black-out n'a pas que le pillage comme conséquence – la frustration de ceux qui ont toujours été sous le joug des riches et des puissants ne connaît plus de limites. Et quelquefois, elle s'exprime par les flammes. Qu'ils soient dans la rue ou planqués dans leur abri, il est possible que les runners aient à gérer un départ d'incendie qui échapperait à tout contrôle.

Appels à l'aide : même si certains runners pourraient se contenter de rester planqués en attendant que le chaos s'apaise, certains appels de détresse peuvent les inciter à sortir de leur cachette. Tentez de percer à jour les inclinations des personnages — mettez en avant tout ce qui pourrait provoquer une réaction chez eux. C'est aussi une opportunité de placer les runners en présence des certains des personnages de la section **Who's Who**.

Le besoin d'aide peut être très divers. Éteindre les feux, venir au secours de passants se faisant attaquer, retrouver une personne disparue, convoyer des provisions indispensables ou rapporter des biens familiaux, transmettre des messages à travers la ville, aider quelqu'un à s'infiltrer dans un endroit où il ne devrait pas aller — toutes ces

choses, et d'autres encore, sont possibles. L'objectif principal est de faire bouger les runners et de faire évoluer les choses autour d'eux. Il ne devrait cependant pas y avoir de trop longs combats, mais ils ne devraient connaître aucune période d'inaction. Les runners doivent avoir le sentiment qu'ils ont plus de tâches à accomplir que de temps disponible.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages qui tiendront un rôle important dans les chapitres suivants, dont :

BINDAAS

Elle aborde son rôle de chef de gang sous l'angle du mentorat, se préoccupant plus de la protection de ses membres et de leur sécurité plutôt que d'étendre son territoire. Son gang, les Maulers, se sert du trafic de bliss et de novacoke pour faire son beurre, et a récemment ouvert une salle de jeu clandestine dans un ancien entrepôt, mais ce sont toutes des opérations à la petite semaine. Même lorsqu'il y avait du courant, Bindaas était plus préoccupée par la possibilité que les autres gangs viennent lui chercher des noises et submergent le sien, et avec le black-out, les choses ne vont qu'empirer. Elle est tout à fait encline à passer un accord avec les runners, ce qui lui permettrait de se sentir un peu mieux protégée. Utilisez les caractéristiques du Chef de gang, p. 148.

LITTLE SMOKE

Alors que Bindaas ne cherche qu'à posséder une petite organisation qui ne fait pas trop de vagues, Little Smoke ne pense qu'à foutre le bordel. Il galvanise son gang, les Bloodrippers, à travers une balade incendiaire et meurtrière, dont le rythme frénétique assure à ses hommes leur dose d'adrénaline. Il est fort probable que Little Smoke devienne un antagoniste des runners, mais ces derniers peuvent cependant trouver un moyen de faire affaire avec lui. Par exemple, lui fournir de quoi tout faire péter est un bon moyen de se le mettre dans la poche. Utilisez les caractéristiques du Chef de gang, p. 148.

KRAMPUS

MAGE HERMÉTIQUE TROLL

Ce doc des rues se fait appeler Krampus depuis tellement longtemps qu'il est probable qu'il ne se souvienne plus de son vrai nom. Tout comme son homonyme mythologique, Krampus est une créature cornue qui se rend au chevet de ceux qui se sont mal comportés et qui ont été blessés au cours de leurs agissements. Cependant, ce Krampus fournit des soins au lieu de les punir. C'est un lanceur de sorts qui n'hésite pas à faire appel à la technologie médicale si cela lui permet d'économiser du temps et de l'énergie. Il est brusque avec les patients et ses traitements sont souvent entrecoupés de commentaires sur la façon dont le patient aurait pu éviter d'être blessé s'il avait été plus malin ou compétent. Il est également très mobile, car il parcourt les rues dans un van au lieu d'être en poste dans une clinique. Le black-out l'a immobilisé dans le quartier dans lequel les runners se trouvent, quel qu'il soit, et il fait appel à eux à un moment donné de la première nuit pour qu'ils l'aident à trouver du matériel, car l'afflux de personnes blessées qui viennent le voir après les premiers pillages a mis à mal ses réserves, trop minces.

Âge : 43 ans **Taille/Poids :** 2,20 m/175 kg
Réseau : 2 **Paiement préféré :** nuyens ou faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
5	2	3	6	4	5	5	2	4	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
10	8/1	MAJ 1, MIN 2	13/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3 (Pistolets +2), Astral 4, Athlétisme 3, Biotech 4 (Premiers soins +2), Combat rapproché 3, Conjuration 4, Enchantement 4, Furtivité 3, Influence 3, Perception 5, Pilotage 2, Sorcellerie 6
Sorts : Analyse de la Magie, Antidote, Armure, Barrière mana, Confusion supérieure, Frappe à distance, Invisibilité, Réflexes améliorés, Sens du combat, Soins, Soins purificateurs, Stabilisation, Tempête de glace
Traits innés : robuste (2), vision thermographique
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), médikit (indice 6), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/– / –/– / –]
Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 2P, SA, 10/9/6/– / –, 30 (c)]

DR MAGDALENA KRILOW

La doctoresse Krilow est une professeure de sciences politiques de l'Université de York. Si les runners sont basés à Jane & Finch, ils peuvent faire sa rencontre près du campus ; s'ils se sont établis n'importe où ailleurs, partez du principe qu'elle vit près de l'endroit où ils sont basés. La Dr Krilow participe activement à la vie du campus autant qu'à celle de la collectivité, organisant régulièrement des séminaires communautaires, des repas, des fêtes de quartier et d'autres activités. Lorsque le black-out frappe, Krilow tente immédiatement de conserver un certain ordre et de préserver la sécurité de sa communauté du maximum qu'elle peut. Si les runners recherchent quelqu'un qui puisse leur donner des indications quant aux personnes à aider, Krilow est la personne vers qui se tourner. Lors de la première nuit, les tâches sont nombreuses : trouver de la nourriture, repousser les pillards, retrouver des personnes qui ne sont pas rentrées chez elles, et mise en place de la communication avec les autres quartiers. Rien de primordial, mais assez pour impliquer les runners dans le chaos ambiant et qu'ils commencent à établir certains contacts qui seront la base des futures nuits. Ses caractéristiques se trouvent à la p. 146.

EEKA KRAUSE

Les Ombres ne sont pas faites que des runners, de nombreux individus les visitent, flirtant avec les limites de la loi, sur le point de devenir des shadowrunners, mais n'ayant pas encore sauté le pas. Ces personnes connaissent tous les coins et recoins de leurs communautés, les lieux oubliés ou reculés, et les ressources qui ne manqueront à personne. Leurs opérations restent à petite échelle et sont pour la plupart légales, et elles s'approprient ce dont elles ont besoin sans chercher à gagner une fortune ni tomber dans un hédonisme total. Elles sont particulièrement

utiles en cas d'urgence, parce qu'elles savent où trouver les choses dont les gens ont besoin.

Eeka Krause est une de ces personnes. Elle survit dans les lézardes du monde — elle donne quelques cours à l'Université de York, écrit de courts essais pour certains sites de la Matrice qui cherchent à augmenter leur trafic, fait de l'édition en freelance, et tout un tas d'autres choses de ce genre. Elle ne transgresse jamais la loi, mais risque à tout moment de se faire virer parce qu'elle n'est pas à plein temps, et n'a jamais de vacances. À n'importe quel moment, elle peut se retrouver à effectuer une demi-douzaine de tâches en même temps.

De par sa façon de vivre, elle doit connaître tout un tas de choses que les autres n'ont pas à savoir : comment se faire soigner si vous n'avez pas de contrat DocWagon, qui dans votre voisinage sera capable de vous donner un truc à faire en échange de quelques nuyens, où trouver les meilleures promotions sur la nourriture de la ville, et comment trouver des planques dont les autres n'ont aucune conscience — des greniers à louer, des remises, des appartements laissés à l'abandon par les villes, etc. Elle ne le réalise peut-être pas, mais elle possède les connaissances qui feraient d'elle une bonne contrebandière, comme elle sait comment se rendre d'un endroit à l'autre et a connaissance des lieux isolés des différents quartiers.

Tout ça pour dire que Krause deviendra très importante une fois le courant coupé. Elle peut aider les autres (comme les runners) à trouver des provisions, se déplacer dans ce chaos ambiant, trouver des raccourcis, etc. Vous devriez introduire Krause aux joueurs à un moment quelconque de la première nuit et leur faire comprendre à quel point son aide pourrait s'avérer cruciale. D'autres habitants pourraient eux aussi s'en rendre compte, ce qui donnerait de l'importance à Krause (le Dr Krilow, par exemple, n'hésitera pas à se servir de ses connaissances). Les caractéristiques d'Eeka se trouvent à la p. 146.

AUTRES HABITANTS DE TORONTO

Certaines personnes listées dans l'Index des personnages (p. 152) peuvent apparaître lors de cette nuit si vous le jugez opportun. Vous pouvez aussi décider d'introduire de nouveaux personnages — prenez alors des notes afin de vous en souvenir pour les nuits à venir.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Quelques heures après le black-out, les runners voient une version éthérée de Mme Martin se manifester devant eux : elle les contacte en fait par le biais de sa projection astrale. Légèrement irritée par les événements, elle insiste pour qu'ils poursuivent la mission malgré ce contretemps. Si nécessaire, elle réitère la menace (ou la profère si ce n'est pas déjà fait). De plus, elle leur indique qu'elle les contactera à leur base d'opérations tous les dimanches matin pour leur rapport.

NOTES IMPORTANTES

- Mettez l'accent sur la confusion qui ne fait que se répandre au cours de cette première nuit. Personne ne sait réellement ce qu'il se passe, et aucune information ne transite. Non seulement les gens ignorent ce qui a causé le black-out et quand/si le courant va revenir, mais ils ne savent pas non plus comment obtenir des informations à ce sujet. Sans la Matrice et les appareils électroniques, toute communication est impossible, sauf avec quelqu'un en vis-à-vis direct. Cependant, quelques appareils d'un temps révolu fonctionnent encore, principalement les radios amateurs. Elles sont très peu connues aujourd'hui, et il est impossible de découvrir leur fonctionnement au cours de la Nuit 1. Mettez l'accent sur le chaos ambiant de cette première nuit alors que les gens cherchent des informations qu'ils ne parviennent pas à obtenir.

NUIT 2 : DES CRIS DANS LE CRÉPUSCULE

La première nuit est passée, et certains y ont survécu — dont les runners. D'autres, à même la rue, dans les magasins et même dans certaines maisons de la conurbation, n'ont pas eu cette chance. Leurs corps seront finalement déblayés en cours de journée. Mais la nuit tombe à nouveau, et même si de nombreuses personnes se sont montrées optimistes en prédisant que les lumières seraient revenues avant qu'une nouvelle nuit s'abatte, le soleil couchant n'apporte aucun signe du retour du courant. Avec cette nouvelle nuit, le chaos fait lui aussi son retour.

Les tirs d'armes à feu reprennent de plus belle. L'acier frappe l'acier. Des cris déchirent l'air. Le chaos est revenu. Est-ce que les runners vont pouvoir aider à le contenir ?

ACCROCHE

Après la Nuit 1, les runners devraient s'être trouvé une base d'opérations, un chez eux qu'ils pourront utiliser au cours de toute la campagne. Quel que soit l'endroit choisi, les cris et le chaos de cette seconde nuit seront proches de cette base. Ils devraient donc être tentés de sortir pour le juguler et venir en aide à ceux qui appellent au secours. Si besoin, vous pourrez faire en sorte qu'un des appels à l'aide vienne d'un des personnages que les runners ont rencontré au cours de la Nuit 1.

LIEUX IMPORTANTS

Cette nuit se déroule en pleine rue, et prend place immédiatement à côté du repaire des runners. Des gangs cherchent à récupérer le territoire des personnages pour leur compte.

LE JOB

C'est une opération de défense. Quels que soient les progrès que les runners ont accomplis au cours de la Nuit 1, ils risquent d'être réduits à néant par l'incursion des gangers. Si les runners se sont fait des alliés, les gangers menacent de les éliminer. S'ils ont élaboré des défenses, les gangers pourraient les détruire. S'ils ont réussi à obtenir la confiance de certains, les gangers vont tenter de saper cette dernière. Servez-vous des gangs de façon que les runners soient obligés d'œuvrer pour conserver leurs acquis.

Quoi qu'il en soit, c'est un job qui ne leur rapportera pas d'argent. En l'état, il s'agit de préserver leurs maigres possessions plutôt que de gagner quoi que ce soit d'autre.

Cette nuit devrait permettre de poursuivre et renforcer les relations qui ont été initiées au cours de la Nuit 1. Les runners devraient avoir rencontré **Bindaas** et **Little Smoke** au cours de la Nuit 1 ; celui dont la relation avec les runners est la moins bonne devrait se montrer au cours de la Nuit 2. Il est donc probable que ce soit Little Smoke, dont

les intentions sont plus portées vers la destruction, mais ce ne sera pas forcément le cas de votre groupe.

Quel que soit le chef de gang choisi, ce dernier devrait agir juste après la tombée de la nuit. Son but sera d'affaiblir toute opposition afin de prendre le dessus dans le quartier. Dans un premier temps, il déclenchera des attaques contre toute barricade ou autre structure temporaire érigée dans le but de protéger les personnes vivant dans le quartier en question. Il ne cherche pas à faire un maximum de victimes, et tient à préserver ses propres forces. Il veut simplement mettre des bâtons dans les roues des autres.

Plus tard au cours de la nuit, il cherchera à mettre à profit ces dégradations pour dérober le plus de provisions possible. Comme les nuits sont de plus en plus froides et que la plupart des appareils servant au chauffage ne fonctionnent plus, les couvertures et les chauffages au fioul sont devenus très recherchés. La nourriture est elle aussi devenue primordiale, même si les effets du black-out ne se font pas encore complètement ressentir.

Sa dernière démonstration de force de la nuit sera d'envoyer un message. Si quiconque vient lui chercher des noises plus tôt au cours de la nuit, le gang répliquera par des attaques ciblées et violentes afin d'intimider ses adversaires et leur faire comprendre que toute opposition est vaine. Si les runners ont attiré l'attention du chef de gang par leurs actions, ils pourront être la cible de ces attaques. Ceux qui se seront positionnés comme des leaders ayant décidé de venir en aide à la communauté, comme le Dr Krilow ou Krampus, sont eux aussi des cibles potentielles. Le gang ne cherchera pas forcément à tuer, car ses membres savent que ça compliquerait les choses à cet instant, mais ils veulent foutre la trouille. Ils se serviront donc de cocktails Molotov, de flèches

LA NOUVELLE NORMALITÉ

Au cours de la journée qui suit la première nuit du black-out, la vie a totalement changé. Partout au travers de la ville, les gens tentent d'évaluer les dégâts et d'estimer combien de temps la situation pourrait durer, ce qui ne laisse pas beaucoup de temps pour d'autres activités. Les seules personnes à se présenter à leur poste sont les forces de l'ordre, les équipes de sécurité, les professionnels de santé et quelques membres de l'équipe gouvernementale. Le flux habituel des employés du centre-ville est inexistant (et il n'y a aucun trafic routier non plus), aucun cours n'est assuré, que ce soit dans les écoles ou dans les universités, et dans les quartiers résidentiels, les gens restent cloîtrés chez eux ou se regroupent afin de décider en commun de la future marche à suivre.

Si les PJ sortent en pleine journée, insistez sur le silence étrange et le côté désertique des rues. La plupart des commerces sont fermés, tout simplement car les différents moyens de paiement habituels sont hors service. Même si quelques vendeurs de rue sont présents et que certaines échoppes sont ouvertes, ils proposent du troc ou établissent des billets à ordre.

Les gens se rendent rapidement compte que s'ils veulent trouver quelqu'un, ils doivent aller voir chez eux et s'ils ignorent l'endroit où ils habitent, alors c'est comme s'ils n'existaient pas, à tout point de vue. Du moins pour le moment.

enflammées, et feront un max de bruit, pas seulement dans un but de destruction, mais surtout pour marquer les esprits.

Un des principaux buts de la nuit est de faire en sorte que les runners en apprennent plus sur la ville. Ils ne doivent pas se contenter de rester dans leur base. Envoyez-les à la poursuite de divers gangs, faites-les rechercher des personnes disparues — de manière plus générale, faites en sorte qu'ils se rendent compte du chaos ambiant de la ville et qu'ils soient témoins de pillages, d'échauffourées, qu'ils entendent des cris, etc. (voir l'encart Répandre le chaos).

WHO'S WHO

Cette nuit implique principalement des personnes que les joueurs auront rencontrées au cours de la Nuit 1.

- Bindaas (p. 41)
- Little Smoke (p. 41)
- Krampus (p. 41)
- Dr Magdalena Krilow (p. 41 et p. 146)
- Eeka Krause (p. 41 et p. 146)

NOTES IMPORTANTES

- Souvenez-vous qu'à ce moment, il vous faut principalement faire monter la tension de la campagne, et non faire nécessairement avancer l'intrigue. Les chefs de gang vont tenter d'intimider les runners, mais ils ne déclencheront en aucun cas des combats à mort avec eux. Ils préféreront se replier plutôt que de prendre ce risque. Cela ne signifie pas pour autant que les runners ne parviendront pas à éliminer quelqu'un d'important — s'ils élaborent un plan ingénieux ou qu'ils parviennent à chopper une bonne fenêtre de tir, des corps peuvent tomber — mais dans tous les cas, les gangs disposent de suffisamment de ressources pour se choisir un nouveau leader si la situation devait se présenter.
- Même si cette deuxième nuit se focalise sur les essentiels, comme la nourriture et les abris, rien ne vous empêche de placer des allusions liées aux mystères à venir de façon à attiser la motivation des joueurs. Les gens peuvent faire référence à des vans qu'ils auraient aperçus se déplacer et qui émettaient un faible signal sans fil, ou évoquer certaines rumeurs parlant de dragons que certains auraient entrevus, ou encore relayer des histoires concernant d'étranges esprits qui rampent au cœur de la nuit.

RÉPANDRE LE CHAOS

Un des objectifs de cette deuxième nuit est de faire comprendre aux joueurs à quel point les conditions empirent. Les joueurs doivent éprouver le sentiment que la société est en train de s'effondrer – quelle qu'ait été la chose qui empêchait les gens de laisser libre cours à leurs pulsions primaires, cette dernière a disparu, et chacun fait désormais ce qu'il veut, n'hésitant pas à en arriver aux extrêmes pour protéger ce qu'il estime important à ses yeux.

Et si la journée a été étrangement calme, la nuit est quant à elle remplie de bruits tous plus étranges les uns que les autres. Des cris et des coups de feu erratiques déchirent l'obscurité, le tout ponctué de bruits métalliques, d'explosions et de craquements (une application capable de générer ce genre de bruits apportera énormément à l'ambiance de votre partie). Lorsque les gens se décident à sortir dans la rue, ils le font avec prudence et discrétion, se précipitant de cachette en cachette. Les incendies se multiplient – les nuits à Toronto au mois de novembre sont froides, et inévitablement, certaines tentatives de feu domestiques échappent aux mains de leurs créateurs.

Les pillages de cette deuxième nuit sont mieux préparés que ceux qui se sont déroulés au cours des explosions de violence de la Nuit 1. Les gens ont réfléchi à ce dont ils avaient en priorité besoin au cours de la journée. Les petits appareils électroniques sont particulièrement recherchés dans le secret espoir qu'ils fonctionnent toujours, sachant qu'ils pourront être revendus à un receleur lorsque l'électricité aura fait son retour. La valeur des équipements d'extérieurs grimpe en flèche au cours de cette nuit, et les magasins de sport sont donc devenus des cibles prioritaires. Tous les commerces proposant des denrées non périssables, comme les épiceries, sont eux aussi pillés s'ils ne sont pas protégés. Au cours de cette deuxième nuit, le bruit des vitrines brisées déchirera l'atmosphère, et les rues seront pleines de personnes transportant des sacs de provisions volées.

NUIT 3 : FOIRE AU PAIN

Au cours de cette nuit, plus rien n'est vraiment normal, mais les habitants de Toronto savent un peu mieux comment réagir en cette période de crise. Certains chefs de communauté se sont déclarés, des barricades ont été érigées et certains ennemis (principalement des gangs) ont été identifiés. Plus important encore, les gens portent une attention grandissante à ce qu'ils vont devoir faire pour survivre. Ils ont une meilleure idée de la nourriture disponible et réfléchissent à la façon de la faire durer le plus longtemps possible. Ils ont également compris que les réserves sont limitées et cherchent de nouvelles sources d'approvisionnement. Lorsque la rumeur d'un camion n'ayant pas encore été pillé se répand, c'est une véritable course contre la montre pour aller récupérer ce qu'il contient qui s'engage.

ACCROCHE

Les PJ doivent avoir réalisé que les réserves de nourriture sont moins conséquentes que ce que pense la majorité des gens, et ils doivent à présent avoir initié des relations avec certains leaders de la communauté. Faites en sorte que l'un d'entre eux (sans doute le Dr Krilow ou Eeka Krause) les rencontre et les informe qu'un camion rempli de pain n'attend que d'être pris ; cela devrait suffisamment inciter les runners à passer à l'action.

LIEUX IMPORTANTS

Le principal lieu important de cette nuit est l'endroit où se trouve le camion de pain. Il n'a évidemment pas été laissé à découvert, sinon il aurait été pillé au cours de la Nuit 1 ou la Nuit 2. Il est garé à l'arrière d'un lycée où personne n'est venu depuis plusieurs jours. Le **lycée Atticus** est dirigé par le Groupe d'Enseignement Socratique de Renraku, et est principalement destiné à l'usage des citoyens corporatistes de Renraku tout en restant ouvert à ceux qui sont prêts à raquer pour payer les exorbitants frais de scolarité de l'institution. À côté d'un des bâtiments de briques rouges destinés à l'enseignement se trouve un petit parking pourvu d'un unique quai de chargement et où sont garées quatre voitures et deux bennes à ordures. Le camion de pain venait de s'arrêter au niveau du quai de livraison lorsque les lumières se sont éteintes. Il commençait ses livraisons de la nuit, et est donc presque plein.

Personne ne s'est préoccupé de l'établissement après le début du black-out, car tous les cours ont été annulés, mais certains envisagent d'en faire leur refuge après les deux premières nuits — en gros, des gangs qui ne trouvaient nulle part où planquer les biens qu'ils venaient de voler. C'est en explorant le lycée afin de voir s'il pourrait leur servir de future base d'opérations qu'ils découvrirent le camion, et leur manque de discrétion manifeste a permis à toute la communauté d'être rapidement au courant de sa présence. Dès que Krilow en a entendu parler, elle s'est fixé

comme objectif de mettre la main sur ce pain avant que les gangers n'aient le temps de le décharger pour se le garder.

LE JOB

L'objectif est simple : parvenir à rapporter un chargement de pain à l'endroit utilisé comme base d'opérations. En récompense, les PJ recevront de la nourriture et obtiendront la confiance du Dr Krilow, ce qui sera bien plus utile dans un avenir proche que des espèces sonnantes et trébuchantes. Ce sont les détails qui posent problème. Voilà les différents éléments que les personnages vont devoir gérer.

Le camion ne roule pas. Ce qui signifie que les PJ ne vont pas pouvoir se contenter de monter dans ce dernier et de le ramener là où ils veulent.

Le camion est rempli de pain. En effet, il commençait à peine sa tournée et son chargement est d'environ 3 000 miches de pain. D'un côté, ça permettrait de nourrir un grand nombre de personnes (cela représente environ 60 000 portions) ; par contre, l'ensemble pèse approximativement 1 800 kilos. Toutes ces miches occupent un espace considérable (en gros, elles remplissent le camion).

Les gangers veulent ce pain. Les runners devraient posséder une légère longueur d'avance sur les gangers, mais ils ne devront pas rester trop longtemps inactifs et réfléchir rapidement sur la façon de gérer un tel volume de nourriture ; en effet, les gangers ne vont pas tarder à se pointer pour récupérer le camion.

Les PJ peuvent tenter d'utiliser des brouettes, ou une grande quantité de sacs, pour emporter une partie du pain, mais la solution la plus directe serait de parvenir à déplacer le camion lui-même. Réussir à le mettre au point mort, même sans clef, n'est pas bien compliqué ; il suffit de se glisser sous le camion, ou alors de réussir un test d'Ingénierie + Logique (2). Le parking est plat donc le van ne bougera pas tout de suite, même si les PJ n'ont pas calé les roues pendant qu'ils travaillent sur le camion. Avec sa charge, le véhicule pèse 6 000 kilos. Il faut donc lui appliquer une force de 60 kg pour le déplacer. Un personnage avec une Force d'au moins 3 peut le déplacer sur le plat, mais c'est une autre histoire en pente. Même la plus petite déclinaison de la route nécessite un total de 6 en Force pour que le camion continue à avancer. Pour lui faire gravir la pente légère d'une colline, il faut un total de Force de 9, et en cas de forte déclivité, il faut un total de Force de 12. Vous pouvez demander aux joueurs d'effectuer un test de Force + Agilité (2) à plusieurs reprises pour voir s'ils parviennent toujours à pousser le camion. Si l'un d'entre eux lâche prise et que la force combinée n'est plus suffisante pour le faire avancer, le camion commence à reculer doucement. Il faut désormais 4 de Force de plus qu'avant pour l'empêcher de reculer et le refaire avancer dans la bonne direction. Ou alors, ils peuvent attendre qu'il s'arrête en bas de la colline en question, et recommencer depuis ce point.

Il est aussi possible d'utiliser des esprits pour déplacer le véhicule, particulièrement ceux disposant du pouvoir Déplacement.

Réussir à déplacer le van n'est pas le seul problème rencontré par les joueurs ; de multiples vagues de gangers vont déferler sur les runners pour les empêcher de déplacer le camion jusqu'à sa destination. À vous de décider quel gang intervient, en fonction des relations qui ont été nouées jusque-là. Il n'est pas obligatoire de vous restreindre à un seul gang — les vagues attaquantes peuvent être de différents gangs. Comme il s'agit de la troisième nuit, ceux qui n'ont plus de réserves de nourriture vont commencer à ressentir la faim, conférant un côté dernière chance à certaines des attaques.

WHO'S WHO

DR MAGDALENA KRILOW

Le leadership du Dr Krilow va en se renforçant, car de plus en plus de gens lui font confiance. Les runners doivent comprendre qu'elle peut devenir une alliée de poids, et qu'il est important d'entrer dans ses bonnes grâces. Vous trouverez plus d'informations sur le Dr Krilow p. 41 et p. 146.

GANGERS

Vous devez choisir quels chefs de gangs et gangers apparaissent dans ce scénario, mais Little Smoke et son gang sont les mieux placés, comme ils auront probablement déjà bâti une relation antagoniste avec les runners. Ces gangers devraient être d'autant plus satisfaits de s'en prendre aux runners.

EEKA KRAUSE

Si les personnages ont besoin d'aide pour s'orienter dans le quartier, ou s'ils ont besoin de coups de pouce, comme le fait de passer le camion au point mort de façon à pouvoir le déplacer, Krause est la personne à qui s'adresser. C'est le genre de choses qu'elle connaît et elle n'hésitera pas à donner un coup de main si elle le peut. Vous trouverez plus d'informations sur Krause p. 41 et p. 146.

NOTES IMPORTANTES

- Il se peut qu'à ce moment, les runners se retrouvent à court d'argent, même s'il n'y a plus beaucoup de façons de le dépenser. S'ils sont besoin d'une motivation pour ce job, au-delà de venir en aide à ceux qui sont dans le besoin, ils peuvent entendre le Dr Krilow parler de quelqu'un du nom de « Peregrine » qui semble tenir un rôle similaire au sien dans un autre quartier. Elle s'étonne de toutes les ressources qu'il semble avoir à disposition et réfléchit sérieusement à entrer en contact avec lui. Cette découverte sera mise à profit par les personnages au cours d'une future nuit.
- Au cours de cette nuit, les runners devraient plusieurs fois tomber sur des vans blancs disposant d'une antenne satellite et émettant un faible signal sans fil. Pour le moment, faites en sorte que ce soit fugace. Les personnages peuvent en apercevoir un alors qu'ils franchissent le coin d'une rue, ou remarquer leur signal matriciel alors qu'ils s'en éloignent. S'ils sont suffisamment intrépides pour trouver un moyen de stopper un van dans l'intention de le voler, les occupants actionneront des interrupteurs qui détruiront l'équipement électronique situé à l'intérieur avant d'avaler chacun une pilule de cyanure. Cela devrait leur fournir un indice sur de futurs mystères.

NUIT 4 : LA NUIT DES MORTS-VIVANTS

Les lumières sont maintenant éteintes depuis un certain temps, et, pour de nombreuses personnes, c'est devenu un vrai cauchemar. Ou disons plutôt que certains cauchemars sont devenus réels ! Quelque chose de terrible rampe et se fraie un chemin dans les esprits bouleversés de Toronto, et ses vrilles s'insinuent désormais dans les rues de la ville.

Si on ne peut pas le vaincre pour de bon, on peut quand même contrecarrer ses plans. Et il le faut, pour le bien de tous.

ACCROCHE

La peur et l'inquiétude croissantes qui submergent aujourd'hui le Grand Toronto nourrissent et renforcent une puissante entité dont les origines remontent au Quatrième Monde. Une entité intemporelle, appelée **Camazotz** par les érudits et chercheurs en paranormal, rôde en effet autour de la manasphère, juste au-delà le plan astral. Elle s'infiltre là où le rideau séparant les mondes est suffisamment fin, infestant le monde physique de ses serviteurs. Ceux-ci sèment la peur et la souffrance parmi les habitants, ce qui rapproche leur maître de Toronto. A terme, si rien n'est fait, Camazotz sera en mesure de traverser entièrement la barrière qui le sépare de la Terre.

LIEUX IMPORTANTS

L'influence de **Camazotz** peut être ressentie dans chaque recoin sombre de Toronto, où ses serviteurs rôdent également, mais pour ses premières apparitions, ces manifestations se focalisent surtout là où la peur et la superstition sont les plus intenses – rien de tel pour affaiblir les barrières entre les mondes. Voici quelques endroits où les runners sont susceptibles de croiser la route de cette néfaste influence :

ENTREPÔT FRIGORIFIQUE ZEPHYRUS

Avec l'augmentation des décès dans les rues et dans les hôpitaux destinés aux plus modestes, dont bon nombre ont été classés "inexpliqués" par le bureau des médecins légistes, la ville de Toronto a envoyé les corps dans un entrepôt frigorifique. Zephyrus est une petite société de stockage de produits chimiques contrôlée par une corporation et située dans le **quartier des docks**. Au cours des soixante-douze dernières heures, trente-neuf corps non réclamés de différentes espèces ont été envoyés à Zephyrus afin d'être placés dans la glace jusqu'à ce que des ressources médicales se libèrent pour en apprendre un peu plus sur ce qui leur est arrivé. Cela rend l'endroit particulièrement sinistre, et il est par la même devenu une aubaine pour les esprits à la recherche de cadavres à posséder.

NÉCROPOLE DE TORONTO

Les campements de sans-abris de **Cabbagetown** sont eux aussi des lieux d'approvisionnement, tant physiques

qu'éthérés, bien tentants de la zone. Non seulement l'endroit regorge de corps que **Camazotz** (ou ses **esprits de l'ombre**) vont pouvoir infecter, mais les black-outs récents et le chaos ambiant contribuent énormément à la *fertilité* émotionnelle du plan astral. Les runners n'auront aucune difficulté à constater de leurs propres yeux les effets de l'esprit sur le monde. La Nécropole est source de nombreux ragots et de légendes surnaturelles qui parlent de monstres rôdant dans ses recoins les plus sombres ; quiconque n'est pas au fait de ce qui est vrai et de ce qui relève de la fiction subira sans aucun doute des pénalités sur ses premiers tests de Sang-froid.

ZOO DE HIGH PARK

Lorsque Camazotz manifeste son influence et qu'il a besoin d'une apparence visuelle, il prend les traits de chauve-souris – en particulier les carnivores ou les hémovores (les suceuses de sang). Les nuées de chauves-souris provoquent systématiquement une peur instinctive chez les gens ; c'est pourquoi les esprits de l'ombre n'hésitent pas à s'en servir pour répandre chaos et terreur. L'abri à chauves-souris du mémorial Snyder du zoo du Grand Toronto abrite plus de dix mille de ces chauves-souris, de plus de cent variétés différentes. Si elles sont libérées, toute la région sera envahie de nuages de vermines grinçantes qui apparaîtront systématiquement aux endroits autour desquels les runners évoluent, générant par la même des pénalités d'Atout aux tests de Sang-froid réalisés à proximité. Si on ajoute à ça les rumeurs qui courent sur **Grenadier Pond** qui serait hanté, il est évident que toute la zone est un endroit parfait pour que Camazotz y plante ses griffes.

L'ANTRE AUX TALISMANS DE BROWSER

Niché dans une enclave de magasins protégée du Mégaplexe de Yorkdale, l'antre de Browser est la dernière des boutiques de magie telles qu'elles existaient auparavant, et qui est la propriété de la même lignée de magiciens et de chamans depuis le début du vingt-et-unième siècle. Que ce soit un simple tour de passe-passe technologique, des réactifs bruts ou encore des focus, si ça a trait à la magie, Browser le propose ou sait où se le procurer. Les runners peuvent décider de s'armer en acquérant un minimum de connaissance sur les esprits des ténèbres et sur la façon de renforcer les frontières afin de conserver Camazotz à distance. Le propriétaire et gérant actuel est Rennie Browser, un alchimiste de bas étage qui affirme posséder une copie du « первая книга чудес » (*PEER-vah NEE-gah CHOO-des, l'équivalent en russe du « Premier livres des Miracles »)*, un guide dans lequel se trouveraient les ingrédients des potions, des rituels et des autres « miracles » de Baba Yaga.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Les trois dernières nuits ont maintenu les runners très occupés, toutefois les choses semblent s'être calmées un peu et ce soir pourrait être une bonne occasion pour reprendre la filature de Nina.

S'ils ont aidé Desmond auparavant (voir **Explorer Toronto**, p. 37), une goule dans un grand trench coat et un fedora à large bord les interpellera. Elle leur indique que Desmond l'a envoyée pour les avertir de faire attention car quelque chose de malveillant se fait sentir dans le plan astral. Une fois son message donné, elle les quitte pour retourner à la Nécropole.

En se mettant en vigie au Bisha ou près du quartier général de S-K (ou d'autres installations), les runners peuvent voir Nina quitter les lieux en limousine dès leur arrivée. En la suivant, ils arrivent au Hillside Garden à l'ouest de **High Park**, où elle se rend. Elle se promène un certain temps, nonchalante, dans les sentiers, profitant des couleurs de l'automne. Près du point focal, où se trouve une feuille d'érable, une figure s'approche de Nina, une femme, mais les runners ne réussissent pas à la voir correctement car elle est dos à eux, les deux femmes s'éloignant.

LE JOB

Avant que les runners ne s'approchent et puissent identifier l'autre femme, un cri de douleur se fait entendre et un groupe disparate de corps réanimés possédés par les esprits de l'ombre de Camazotz s'approche et attaque les runners ; l'un d'entre eux au moins est le corps d'une personne qu'ils ont déjà croisée. Du coin de l'œil les runners peuvent voir Nina regarder le chaos autour d'elle, visiblement irritée mais clairement pas effrayée, avant que les deux femmes quittent rapidement les lieux par des chemins différents. Le temps de se débarrasser de leurs assaillants, les runners perdent la trace de Nina pour la soirée.

Comme avec tout ce qui est contaminé par sa sombre influence spirituelle, ces corps ont subi des transformations physiques et ont désormais les dents pointues, d'horribles nez aplatis et des bouches surdimensionnées. Tous ces corps, sauf un, proviennent d'un van de transport de corps, envoyé en journée depuis l'extérieur de la zone de black-out, et qui est tombé en panne alors qu'il se rendait à l'entrepôt frigorifique Zephyrus, en tout cas d'après les étiquettes d'identification présentes à leurs pieds.

Une fois que les corps réanimés sont éliminés, les esprits de l'ombre qui les habitaient rejoignent le plan astral. Cependant, ils n'attaqueront que s'ils sont provoqués ; sinon, ils se contentent de se manifester sous la forme de chauves-souris qui iront s'envoler à la recherche d'autres corps à posséder. Ils sont totalement dévoués à Camazotz, dont l'objectif est d'effrayer le peuple de Toronto jusqu'à ce qu'il parvienne à pénétrer dans le monde physique pendant plus de quelques minutes d'affilée. Si les runners parviennent à *détruire* un des esprits de l'ombre, ils seront alors peut-être témoins de l'apparition de Camazotz qui se glissera entre les mondes pour dévorer son serviteur vaincu et absorber son pouvoir.

Quelqu'un a survécu à l'attaque des esprits sur le van de Zephyrus — un infirmier du nom de Rutcliffe. Il était sous le van, tentant de trouver un moyen de le remettre en marche lorsque Camazozt est sorti de son royaume et a relâché les esprits de l'ombre. Rutcliffe a vu les corps se relever et tuer le chauffeur du van, qui a lui aussi été possédé et s'est relevé à son tour. Il devrait y avoir pas mal d'indices autour du van, un des plus importants étant que Camazotz a toujours besoin de plus de corps à infecter et réanimer — jusqu'à ce que les runners trouvent un moyen de le confiner dans son propre royaume.

Le principal but des runners au cours de cette nuit est d'empêcher Camazotz de transformer les rues de Toronto en décors de film d'horreur, ce qui lui permettrait de

traverser en toute tranquillité et de rendre la vie pour les nuits à venir particulièrement infernale. Les règles relatives au « niveau de peur » permettant de renvoyer définitivement Camazotz dans sa dimension sont expliquées un peu plus loin, dans les notes importantes relatives à cette nuit.

1. RECHERCHES SUR CAMAZOTZ

La découverte d'une ancienne entité d'un autre monde peut être particulièrement préoccupante. C'est d'autant plus vrai lorsque cette dernière possède un pouvoir qui s'approche de celui d'un dieu et qu'elle n'a à votre encontre et celle de vos alliés que des intentions funestes. Les runners souhaiteront sans doute creuser un peu plus cette histoire d'esprit, ce qui est bien plus compliqué en plein black-out matriciel. Il y a cependant plusieurs possibilités :

A. BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE ARCANAE

C'est une des plus importantes bibliothèques *physiques* des UCAS traitant de tradition mystique dans laquelle on trouvera des rapports concertant tout ce qui a trait au surnaturel et à l'arcane. Au-delà du fait qu'on ne peut plus accéder à la Matrice et qu'il n'y a plus de lumière à l'intérieur, la bibliothèque n'a pas spécialement souffert du black-out. Parmi les nombreux textes de ses rayonnages, et pour peu qu'une recherche minutieuse soit effectuée, les runners pourront découvrir le nom de cet esprit des ténèbres, ses origines, liées à l'histoire des Mayas ainsi que, peut-être certains outils permettant de combattre son influence.

B. SMOACH & MYRRYR, D.P.P.

Les « Détectives Privés du Paranormal » Aldridge Smoach et Helena Myrryr (prononcer *MEER-urr*) forment un couple de détectives un peu bizarres qui se spécialisent dans l'étrange, l'effrayant et tout ce qui peut faire sursauter pendant la nuit. Ces deux meilleurs amis les plus improbables, un technomancien nain et un chaman pigeon oni, n'hésitent pas à se lancer à corps perdu dans de longues aventures afin de percer les secrets de toutes choses un tant soit peu surnaturelles. Et c'est ce qu'ils accepteront de faire pour les runners en échange de 200 nuyens d'honoraire.

C. LES FILS SANGUINAIRES DES MAYA

Cette secte est née dans la rue et a repris des thèmes issues de la mythologie Maya, très hispanisée et agrémentée d'anciens mythes et légendes mésoaméricains. Ce culte, mené par des initiés, utilise aussi des plantes hallucinogènes venues d'Aztlan. Ils s'entourent d'une iconographie presque essentiellement basée sur le jaguar, utilisent la magie du sang, font appel à des esprits des ténèbres et s'arment de versions modernes d'armes tribales traditionnelles, comme des javelots, des massues de guerre et des mortels macuahuitl. Il est évident que certains d'entre aux possèdent des informations sur **Camazotz**, mais ces dernières traiteront des mythes et des légendes qui entourent l'esprit plutôt que de l'être bien réel qui risque de les dévorer, eux comme les autres.

D. CONTACT MYSTIQUE OU OCCULTE

Si les joueurs disposent d'un contact possédant un historique mystique ou occulte, ce dernier pourra les aider à rassembler les informations dont ils ont besoin. Effectuez un test Réseau + Réseau pour le personnage (ou Réseau + Charisme si le contact dispose de Charisme et que c'est ce que le joueur désire utiliser). Avec un succès, le contact possède les connaissances de base traitant des esprits des ombres ; avec deux succès, il en connaît le nom (Camazotz), et pour trois succès ou plus, il explique que son influence sur le monde physique est fonction de la peur et de l'horreur qu'il instille, et qu'il invoque des esprits de l'ombre. Ensuite, effectuez un test de Loyauté + Loyauté. Les runners devront payer 100 — (nombre de succès sur le test de Loyauté x 5) nuyens pour obtenir des textes écrits qui pourront approfondir ces informations.

2. RÉPONDRE À L'APPARITION DES CORPS RÉANIMÉS

Une fois que les esprits de l'ombre de Camazotz trouvent des cadavres à habiter et animer, il ne faudra pas longtemps pour qu'on entende parler du réveil des morts-vivants dans les rues. Ce n'est pas tous les jours, ou nuits dans le cas présent, que la chair morte se relève pour chasser les vivants. Alors qu'il devient évident que ces situations ne sont ni uniques ni aléatoires, mais qu'elles sont en fait liées au comportement, aux objectifs et aux mutilations physiques (les traits des chauves-souris), les runners auront de multiples opportunités de localiser ces groupes de corps réanimés.

La destruction des corps hôtes ne suffira pas à enrayer le pouvoir de Camazotz, et lorsque les gens réaliseront que la destruction d'un réanimé ne fait qu'en relever un autre, cela augmentera encore la sensation de peur de cette nuit. Plusieurs situations impliquant ces groupes de serviteurs de l'esprit peuvent se produire, chacune offrant la possibilité aux runners d'atteindre un objectif différent (s'ils ont compris la façon dont Camazotz se renforce) :

Réanimé solitaire : un unique réanimé déambule dans les rues, à priori insensible aux blessures qui l'ont fait passer de vie à trépas. L'esprit de l'ombre rôde à la recherche d'autres corps — ou de comment en générer d'autres. À moins que la cause de la mort soit clairement identifiable, il est possible que les runners ne réalisent que le réanimé est vraiment mort que lorsqu'ils se retrouveront beaucoup plus proche de lui qu'ils ne l'auraient souhaité.

Sculpter la chair morte : au cours des premières heures d'existence d'un réanimé, l'esprit de l'ombre qui l'habite commence la mutilation du corps afin de refléter l'apparence d'une chauve-souris démon de Camazotz. À l'aide de verre cassé et de métal tranchant, les réanimés se mutilent avant de recoudre leurs blessures et autres modifications à l'aide de câbles et de fil. Ils accomplissent cette chirurgie de rue posthume dès qu'ils trouvent les différents éléments leur permettant de la réaliser, et certains passants risquent donc d'être les témoins de ces horribles transformations. Les runners peuvent se servir de cet événement à des fins de recherche ou alors pour prendre les réanimés à dépourvu.

Groupes de mêmes origines : les esprits de l'ombre sont calculateurs et d'une grande efficacité lorsqu'ils se mettent en quête de corps à posséder, ce qui implique que les groupes de réanimés sont souvent originaires du même endroit. Peut-être étaient-ils tous membres du même gang, ou provenaient-ils de la même morgue, ou étaient encore des corps provenant d'un des entrepôts de corps qui ont été mis en place pendant le black-out. Si les runners sont suffisamment perspicaces pour remarquer ces groupes, cela leur donnera peut-être la possibilité de préserver magiquement certains autres groupes de corps, ou d'intervenir physiquement avant que ces derniers soient réanimés. Cette information est d'une grande importance, car elle permettra d'affamer Camatzoz, amoindrissant de fait la peur générée auprès des habitants.

Les ombres s'abattent Il est possible, une fois qu'ils auront compris quels sont les lieux où les esprits de l'ombre vont aller prioritairement se fournir en corps, que les runners arrivent au moment où les esprits sont en train de prendre possession des dépouilles. C'est dans ce genre de situation qu'ils auront le plus de chances de voir ces sombres entités dans leur état naturel et d'être témoins de la façon dont ils s'emparent des corps, et s'ils ont la présence d'esprit de se renseigner sur l'aspect mystique de la chose, ils découvriront les éléments qui aident, ou au contraire contraignent, les esprits dans leur démarche.

Camazotz a bien l'intention de tirer au maximum parti de la situation actuelle à Toronto — probablement provoquée par une sombre conspiration de chamans d'une corporation — et il envoie donc ses esprits de l'ombre dans le monde physique afin qu'ils trouvent de doux abris de chair parmi les cadavres les plus frais. Camazotz, qui est une entité éternelle originaire d'une autre dimension faite de douleur et de souffrance, n'a aucune notion du temps qui passe, excepté concernant sa possibilité à rejoindre le monde physique. Il lui a en effet été dit que la terreur et l'obscurité ne perdureraient pas éternellement et qu'il devait donc profiter au maximum du temps dont il disposerait — parce que s'il parvient à suffisamment réduire le voile qui sépare les deux mondes, il n'aura plus à retourner dans les abysses infernaux où il est censé passer l'éternité.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages (ou des entités) qui tiendront un rôle important dans les chapitres suivants, dont :

CAMAZOTZ

LA GUEULE DONT LES AILES SONT PORTEUSES DE SOUFFRANCE ET DE MORTS NOCTURNES

Camazotz, dont l'origine spirituelle est liée à celle de l'ancien dieu chauves-souris Maya du même nom, se nourrit des terreurs nocturnes de l'humanité depuis l'Âge de bronze Mésoaméricain. Il accorde à ses serviteurs d'étranges et sombres pouvoirs en échange de sacrifices rituels et de la propagation des légendes qui entourent son apparence hideuse avec son visage de chauves-souris, ses immenses ailes griffues et ses yeux écarlate perçants. Ceux qui sont passés par les armes au nom de Camazotz fournissent alors à l'entité la *parfaite* opportunité d'invoquer ses serviteurs, des esprits aux ailes de chauves-souris — donnant ainsi à ses fidèles preuve attendue pour continuer à croire au pouvoir de Camazotz. Tenter de négocier avec lui est vain, car une résolution pacifique ne présente aucun intérêt pour lui. Il ne cherche qu'à intimider et dominer. L'observer trop longtemps instille la peur qu'il cherche à inspirer.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
5	5	5	4	6	4	5	4	7	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	10/1	MAJ 1, MIN 2 11/11	12/17/+1	10/15/+1

Compétences : Astral 5, Athlétisme 4, Combat rapproché 5, Conjuration 7, Furtivité 6, Perception 6, Sorcellerie 7
Pouvoirs : Armure mystique (3), Confusion, Conscience, Dissimulation, Nature duale, Psychokinésie, Régénération, Sorts innés (Monde chaotique, Sphère étourdissante)
Armes
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/–/–/–/–]

OCHO CHTHONI

PÈRE SANGUINAIRE DES MAYA

Né Jose Manuel Fernandez dans les profondeurs des NAO, ce chaman troll jaguar a trouvé sa voie au cours d'une sombre quête de vision dans les cavernes du Mt Baker, bien aidé par une forte dose d'ayahuasca boostée par Aztechnology. Il est entré en contact avec les seigneurs chtoniens alors qu'il perdait pied dans les cavernes, ne parvenant à retrouver son chemin vers la sortie qu'après trois jours d'hallucinations et de folie passagère. Il dirige aujourd'hui les Fils Sanguinaires des Mayas comme un culte religieux avec de fortes inclinaisons criminelles, autant qu'un gang des rues. Ocho possède une relation privilégiée avec Aztechnology par le biais de sa tante Marbella. Utilisez les caractéristiques du Chef de culte, p. 148, en ajoutant les modificateurs du métatype troll.

ALDRIDGE SMOACH, D.P.P.

TECHNOMANCIEN NAIN

Âge : 39 ans **Taille/Poids :** 1,30 m/62 kg
Réseau : 3 **Paiement préféré :** nuyens, occasionnellement des faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	RES	ESS
4	2	2	5	4	4	4	4	4	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉP.
8	6/1 (physique) 4+T/3 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ1, MIN 4 (RV hot)	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +2), Athlétisme 3, Biotech 3, Combat rapproché 3, Électronique 5, Escroquerie 4, Furtivité 4, Influence 4, Ingénierie 4, Perception 5, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2), Piratage 6, Plein air 4, Technomancie 6
Persona incarné : IA 5, A 4, C 4, T 4, F 4 (+ Résonance à répartir)
Formes complexes : Édition, Marionnettiste, Nettoyeuse, Persona miroir, Pic de Résonance, Suture, Tempête d'impulsions
Traits innés : résistance aux toxines, vision thermographique
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 7/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 11/–/–/–/–]
Colt Government 2076 [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/8/6/–/–, 14(c)]

Aldridge a été élevé à Chicago au lendemain de l'incident de Bug City. Comme c'est un nain, il est parvenu à survivre dans la zone de confinement jusqu'après le Second Crash, au cours duquel il émergea comme technomancien. Ce qu'il a vécu dans la zone a produit sur lui une véritable fascination pour le surnaturel. Au cours de son apprentissage de technomancien, il perfectionna ses connaissances en dévorant toute information concernant l'occulte qu'il trouvait dans la Matrice, et ce jusqu'à ce qu'il devienne une encyclopédie vivante du paranormal. Aujourd'hui établi à Toronto avec sa partenaire Helena, il gagne sa vie en enquêtant sur les mystères du Sixième Monde.

HELENA MYRRYR, D.P.P.

CHAMAN ORKE

Née et élevée dans le Grand Toronto, Helena, oni à la peau orange, a fièrement vécu toute sa vie aux yeux du grand public. N'arrivant pas à s'accommoder à la vie corporatiste, elle a tenté de devenir shadowrunner — sans succès. Elle était trop intéressée par son lien chamanique avec l'espèce volante la plus urbaine de la région, le pigeon. Ses esprits bêtes totémiques la submergèrent d'une cacophonie d'informations mystiques, dont certaines d'entre elles l'amenèrent à faire équipe avec un nain du nom d'Aldridge. Aujourd'hui, ils font tourner ensemble un bureau d'enquêtes paranormales, efficace et relativement reconnu. Alors qu'Aldridge a une préférence pour une rémunération sous forme d'espèces sonnantes et trébuchantes, Helena est quant à elle plus ouverte d'esprit et accepte les cadeaux, les bonnes histoires, et même des paiements plus étranges en échange de ses services.

Âge : 41 ans **Taille/Poids :** 2,10 m/130 kg
Réseau : 3 **Paiement préféré :** faveurs ou nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
5	4	3	5	3	3	4	5	3	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
9	7/1	MAJ 1, MIN 2	12/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Astral 4, Athlétisme 3, Combat rapproché 3, Conjuration 5, Escroquerie 3, Furtivité 3, Influence 4 (Négociation +2), Perception 6, Pilotage 2, Plein air 3, Sorcellerie 6
Sorts : Analyse de la véracité, Animation de la pierre, Boule de feu, Détection des ennemis, Flot d'acide, Invisibilité, Soins refroidissants, Sonde mentale, Tonnerre
Traits innés : robuste (1), vision nocturne
Équipement : veste pare-balles, commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 8/–/–/–/–]
Katana [Arme tranchante, VD 4P, SO 15/–/–/–/–]
Colt Government 2076 [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/8/6/–/–, 14(c)]

ESPRITS DE L'OMBRE/ RÉANIMÉS

Les esprits de l'ombre sont les réfugiés d'un métaplan de l'ombre. Ils reproduisent l'apparence et le style de l'entité qui les sculpte à partir du vide, et deviennent les extensions des volontés et des désirs de leur entité génitrice. Dans le rare cas où un esprit de l'ombre se manifeste, il adopte une silhouette vaguement humanoïde à la recherche d'hôtes potentiels auxquels se lier avant que les rigueurs du monde physique le forcent à se dissiper. Lorsqu'ils se manifestent sous cette forme d'ombre, utiliser les caractéristiques des Esprits de l'ombre, p. 149.

RÈGLES SUR CAMAZOTZ

L'objectif principal de cette nuit est de parvenir à affamer Camazotz en diminuant la peur ressentie par les habitants de Toronto. Concrètement, cela signifie que les runners doivent trouver le maximum de personnes en proie d'une manière ou d'une autre aux esprits de l'ombre et de leur faire obtenir des succès sur leurs tests de Sang-froid (Volonté + Charisme). Faites un suivi du nombre de succès obtenus au cours de la nuit.

Chaque personne — que ce soit un des runners ou un autre passant/témoin — doit effectuer un test de Sang-froid à chaque fois qu'il rencontre Camazotz ou un de ses serviteurs. Chaque succès obtenu au cours de ces tests est ajouté au total en cours.

Le total initial à atteindre au cours de la nuit afin que Toronto soit toujours à l'abri des griffes de Camazotz le matin suivant est de 21, mais à chaque fois qu'un test de Sang-froid échoue, ce total est augmenté de +3.

En fonction de la nature de la rencontre, il est possible que les témoins aient à subir des pénalités d'Atout et de Sang-froid qui seront appliquées à leurs tests. Cela retranscrit le fait que le citoyen lambda de Toronto n'est pas forcément prêt à se retrouver face à des démons au faciès de chauves-souris au cours d'une période déjà particulièrement stressante. À l'inverse, voir les runners en découdre avec les réanimés ou les esprits de l'ombre devrait provoquer l'effet inverse, réconfortant les passants sur le fait que les morts-vivants peuvent être vaincus et que les horreurs du black-out ne causeront pas la fin de tout.

Si les joueurs parviennent à atteindre le nombre *mis à jour* de succès aux tests de Sang-froid, ils parviennent à suffisamment renforcer la barrière entre les deux mondes pour garder Camazotz et ses esprits de l'ombre à distance — au moins pour l'instant.

Si le nombre de succès lors des tests de Sang-froid n'est jamais atteint ou si le total nécessaire atteint *33*, Camazotz est parvenu à rendre la frontière entre les deux mondes suffisamment fine pour qu'il puisse entrer dans le plan astral de Toronto (attendant une future brèche, comme la transformation de l'Anomalie de Yellowstone, voir p. 122, pour pouvoir déferler sur le monde physique).

NOTES IMPORTANTES

Le matin suivant les événements de la Nuit 4, les runners reçoivent la visite astrale de Mme Martin pour leur troisième rapport hebdomadaire (celui du 10 novembre). Il y a de grandes chances que les informations recueillies soient similaires à celles des 2 premiers rapports (voir p. 38). Une nouvelle information qui pourrait être partagée serait l'occasion ratée de la veille lorsque Nina a rencontré une femme non identifiée, avant qu'une attaque soudaine de corps animés leur fasse perdre sa trace.

NUIT 5 : PIRATES EN VUE !

Cela fait maintenant plusieurs nuits que Toronto est plongée dans le noir, ce qui a commencé à faire des ravages parmi ses habitants, qui tenaient la grille comme une évidence. Dès que quelque chose apparaît permettant d'affronter les ténèbres et le chaos causé par le black-out, il ne faut pas longtemps pour qu'on commence à en parler partout dans les rues. S'il s'avère que la source d'électricité est plus qu'une étincelle, les gens seront prêts à payer une fortune pour en être, un peu comme des junkies qui cherchent désespérément leur fix.

Et lorsque quelqu'un a accumulé assez de jus pour déplacer un vieux van cabossé, les runners comprennent que c'est quelque chose qu'il faut absolument aller voir de plus près – s'ils parviennent à suivre ce satané truc !

ACCROCHE

L'obscurité prolongée dans laquelle est plongée la ville est telle que certains des résidents les plus influents du Grand Toronto cherchent une lueur d'espoir au cœur de cette horrible tempête. Un individu mystérieux est parvenu à rassembler une équipe à la pointe de leurs arts respectifs, leur a fourni toutes les ressources dont ils avaient besoin et leur a demandé de tester son concept de voiture nomade embarquant sa propre source d'alimentation qu'il proposera à ceux qui ont les moyens de se l'offrir.

Sous couvert d'être un de ces mystérieux vans de la Matrice à parcourir les rues la nuit, il s'agit en fait d'un essai concernant un projet bien plus important que son mystérieux inventeur a prévu pour Toronto – un peu comme s'il *savait* que ce black-out allait durer bien plus que quelques jours.

LIEUX IMPORTANTS

Les concepteurs de ce véhicule sans équivalent ont décidé d'une marche à suivre bien définie afin de tester ses capacités dans des conditions particulières. Ils le font circuler près de zones aux paramètres bien précis : en l'occurrence, des gens assez fortunés pour s'offrir ce genre de véhicules, mais qui ne sont pas suffisamment désespérés pour se résoudre à attaquer directement le van afin de s'en emparer. Voici différents endroits où les runners sont susceptibles de retrouver le véhicule :

HIGH PARK

Parfait mélange de classe moyenne et de cols bleus de Toronto, High Park est un choix évident, avec toutes ses rues qui s'entrecroisent et ses artères secondaires. Il constitue un excellent crash test pour démontrer les capacités de ce van autoalimenté. Nul doute que la fréquentation du lieu permettra très vite aux rumeurs à son sujet de se répandre à toute vitesse, tout en offrant par sa configuration de nombreux endroits où se planquer si besoin. Il est donc évident que les habitants vont parler de ce vieux van couvert de graffitis disposant de sa propre

source d'énergie et qui émet un faible signal sans fil. Si les runners parviennent à obtenir une entrevue avec **D²**, une technomancienne influente du coin, il est fort probable qu'elle leur propose de l'argent afin de savoir comment fait cette chose pour être toujours opérationnelle.

RIGS, RIM & RATCHETS

C'est à la frontière est du centre-ville, au milieu des restes crasseux d'un Stuffer Shack et de son parking attenant que ce garage tente de survivre au mieux. Rigs, Rims & Ratchets, appelé « Le Triplé » par les gens du coin, est le rêve de tout fou du volant. Trois niveaux et demi de voitures en pièces détachées, une tonne de matos pour riggers, et un marché aux puces qui vaut son pesant de cacahuètes. Quiconque furetant dans le coin à la recherche d'informations sur ce van si particulier sera dirigé vers ce garage, et plus précisément vers le go-gang qui dirige Le Triplé, connu sous le nom de **l'Ess@im**.

LE JOB

Peu de temps après que les rumeurs parlant d'un van autoalimenté aperçu autour de High Park et de Cabbagetown se soient répandues, un contact local des runners leur propose une petite prime s'ils sont capables de lui apporter des preuves de l'existence de ce véhicule. S'ils parviennent à lui apporter trois preuves physiques (photos, enregistrements, etc.) de son existence, ils pourront chacun empocher 750 nuyens (payés par créditube).

En plus de cet objectif principal, cette nuit offre d'autres objectifs aux runners, si ces derniers en sont capables :

1. DÉCOUVRIR LE LIEN MATRICIEL DU VAN

Les runners ont la possibilité de découvrir que le van accède de temps en temps à la Matrice, ce qui le rend d'autant plus important. Voici plusieurs explications possibles :

A. PINGS MATRICIELS OCCASIONNELS

La façon la plus évidente pour les runners de découvrir que le mystérieux van est source d'un léger signal matriciel, c'est de s'approcher à moins de vingt mètres de ce dernier tout en étant à la recherche de signaux sans fil. Dès qu'ils pénètrent à l'intérieur de ce périmètre, l'outil qu'ils utilisent pour détecter les signaux repérera une connexion active, même si elle est faible. À moins qu'ils aient anticipé cet événement, Carrot et Kolds (le decker et le technomancien à l'intérieur du van) enverront immédiatement un contre-ping vers les runners afin d'enregistrer les données d'utilisation – il est probable que le hacker doive couper ou encore les bloquer afin de les empêcher de trop en apprendre sur eux.

B. FOULE DE DECKERS

À chaque fois que le van s'immobilise pendant plus d'une trentaine de minutes, la rumeur qui se répand comme une traînée de poudre attire tous les deckers, les technomanciens et les accrocs de la Matrice qui vont chercher à le repérer. Cela signifie que si les runners ne sont pas rapidement sur place, ils vont retrouver le van entouré d'une foule de gens tentant de chopper du courant et un signal matriciel. Ce qui va rapidement épuiser la source d'énergie, limitant la quantité d'info à récupérer et forcer le van à s'en aller plus vite que ce que ses propriétaires auraient sans doute souhaité.

C. D² CONNAÎT LA MATRICE DE HIGH PARK

Personne n'est plus en phase avec la Matrice de High Park que **Daiyanna DiMeeko** – également connue sous le sobriquet de D². Comme le black-out a réduit sa source d'influence, au point d'affaiblir sa position, elle priorise les recherches permettant de réparer la Matrice. Dès que quelque chose affecte cette dernière, elle est donc la première à le savoir. Cela va l'obliger à demander de l'aide extérieure – dont éventuellement celle des runners, afin de renforcer, solidifier et prendre le contrôle de cette source de signal.

2. CAPTURER LES PIRATES DE GRILLE

Les trois occupants du van ne sont pas foncièrement loyaux envers leur mystérieux bienfaiteur. Si les runners parviennent à les capturer – ce qui pourrait se produire sans *trop* de violence, ils pourront influencer, intimider ou encore manipuler chacun des trois occupants pour que ces derniers leur révèlent les bribes d'informations dont ils disposent. Voici ce que les runners peuvent apprendre :

De la part de n'importe lequel des occupants : chacun des trois opérateurs du van sait que les données qu'ils récupèrent auprès des utilisateurs qui se connectent au transmetteur du van sont stockées dans un vieux disque dur physique directement relié à une batterie du van. Ils ignorent à quoi serviront ces données et à qui elles sont destinées, juste qu'elles sont automatiquement stockées dans ce disque dur.

Benny : c'est un rigger elfe à qui on a confié un parcours qu'il doit suivre et répéter toute la nuit jusqu'à ce que ses comparses lui indiquent que le disque dur est plein. « Je suis juste le chauffeur, les gars. On m'a juste demandé de rouler ! ». Voilà ce qu'il répondra au sujet de sa mission.

Carrot : c'est une decker ork albinos dont la mission est de s'assurer que l'absorbeur de données placé dans le transmetteur récupère les bonnes données des utilisateurs de la Matrice qui se trouvent à proximité, et de le défendre et le protéger en cas d'intrusion matricielle. Elle ne surveille pas réellement le flux de données ni son contenu, elle s'assure simplement qu'il n'impacte pas l'intégrité du transmetteur, du disque dur ou de la batterie. « Je suis contente d'être en ligne, même si ça ne fait que narguer mes confrères. »

Kolds : convaincu que son nanisme est une conséquence de ses capacités innées, ce technomancien humain a en charge la surveillance et l'entretien de la batterie du van. Il n'a participé ni à son élaboration ni à sa fabrication, mais il sait comment s'occuper des sprites qui y sont reliés, et est capable de repérer les signes qui indiqueraient qu'elle est en surcharge ou qu'elle court un risque. Il se voit comme le berger de moutons invisibles et

affamés. Des moutons qui peuvent pomper le jus de son ware, mais des moutons quand même.

S'ils se sentent acculés, les pirates de la grille peuvent emmener les PJ à l'endroit où commence leur circuit, mais une fois arrivés sur place, ces derniers ne découvriront qu'un garage vide. Les PJ peuvent alors décider de s'approprier le van, ce qui est tout à fait possible. Utilisez les caractéristiques du Bulldog de GMC (*SR6*, p. 305), mais réduisez son Accélération à 5 et sa Vitesse maximale à 80. S'ils entrent en possession du van, ce dernier disposera encore de six heures d'autonomie de batterie. Ils devront effectuer une compilation des sprites pour augmenter cette autonomie – ou trouver une autre manière de la recharger au cours des nuits suivantes.

WHO'S WHO

Les protagonistes sont :

DAIYANNA "D² " DIMEEKO

« D Squared » (« di-skouèred »), une des hackers de la conurbation parmi les plus célèbres, est connue pour son profond ancrage dans la communauté chamanique du Grand Toronto même si elle n'est pas chaman elle-même. C'est une technomancienne de grand talent qui possède une excellente compréhension de la façon dont la Matrice et les sprites interagissent, et elle s'en sert pour faciliter la mise en place d'un réseau comportant sprites, espions et programmes. Dimeeko a étudié avec des chamans et ne peut s'empêcher de constater des parallèles entre leurs façons de travailler respectives. Est-ce que des systèmes parallèles sont le signe d'architectures parallèles, ou même partagées ? Les racines de la Résonance sont-elles connectées aux sources du mana, à un niveau ou un autre ? Serait-il possible d'invoquer un esprit au cœur d'un serveur ? La plupart des gens répondront d'un non catégorique, mais Dimeeko n'est pas du genre à se décourager pour si peu.

C'est aussi une femme d'une grande beauté au charisme confondant dont elle n'hésite pas à faire usage auprès des plus faibles, mais sa véritable force réside dans le fait que ceux qui travaillent avec elle vont tout faire pour satisfaire la « Princesse Di de High Park ». S'il y a bien quelqu'un qui est au courant de ce mystérieux van et de son rapport à la Matrice, c'est bien elle.

Âge : 29 ans — **Taille/Poids :** 1,70 m/50 kg
Réseau : 5 — **Paiement préféré :** faveurs, nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	RES	ESS
2	3	3	2	5	4	5	6	3	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉP.
6	8/1 (physique) 5+T/3 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV hot)	9/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2 (Pistolets +2), Athlétisme 2, Biotech 3, Combat rapproché 2, Électronique 7, Furtivité 2, Influence 4, Ingénierie 5, Perception 4, Pilotage 3, Piratage 5, Technomancie 5
Persona incarné : IA 6, A 6, C 5, T 4, F 5 (+ Résonance à répartir)
Formes complexes : Bombe d'interférences, Canal de Résonance, Dispersion (Traitement de données), Indic, Marionnettiste, Tempête d'impulsions
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/–/–/–/–]
Beretta 201T [Pistolet léger, VD 2P, SA/TA, SO 9/8/6/–/–, 21(c)]

STRICT-9

CHEF DE L'ESS@IM

Joueur invétéré, motard expérimenté et dangereux sociopathe, Strict-9 est un rigger nain qui préfère même sa tronçonneuse monofilament à certains des membres de son go-gang. Strict-9 est un tueur d'une rare violence, et il n'y a qu'une seule chose qui est capable d'endiguer son sadisme exacerbé, c'est sa profonde avarice. S'il y a moyen de se faire des nuyens, son Ess@im et lui accepteront de mettre leur soif de sang en sourdine.

Réseau : 4

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
5	3	3	5	3	3	2	3	5,0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	5/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Armes exotiques 3 (tronçonneuse monofilament +2), Athlétisme 2, Électronique 2, Influence 4 (Leadership +2), Ingénierie 2, Perception 3, Pilotage 3 (Motos +2)
Augmentations : câblage de contrôle 1
Traits : vision thermographique, résistance aux toxines
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 8/–/–/–/–]
Tronçonneuse monofilament [Arme exotique*, VD 6P, SO 15/–/–/–/–]
Ceska Black Scorpion [Pistolet automatique, VD 2P, SA/TR, SO 10/9/8/–/–, 35(c)]

* Le dé libre est toujours utilisé avec cette arme, remplaçant un dé de la réserve de l'attaquant.

BENNY, CARROT ET KOLDS

C'est l'histoire d'un decker, d'un rigger et d'un technomancien qui parcourent la ville dans un van trafiqué. Benny, Carrot et Kolds sont respectivement un elfe, une ork albinos et un humain atteint de nanisme génétique (*pas* le métatype, donc) qui travaillent tous les trois pour un mécène qu'ils ne connaissent pas (voir **Nuit 11 : Casseurs de codes** pour de plus amples informations) et testent une nouvelle source d'énergie qui se retrouve directement câblée au van. Ils gagnent 50 nuyens de l'heure pour suivre un chemin préétabli et voir quelle charge de stress et d'utilisation la « batterie SpriteLok » est capable de supporter. Ce sont tous trois les derniers maillons de ce plan dont ils ignorent les tenants et aboutissants. Utilisez les caractéristiques des Pirates de Grille à la p. 151.

NOTES IMPORTANTES

- Le système de batterie SpriteLok est un appareil expérimental de technomancie qui a été conçu par un cercle d'utilisateurs à la demande d'investisseurs privés. Le système repose sur l'inscription d'un Sprite d'Erreur disposant du pouvoir Piège. Ce sprite est utilisé pour retenir d'autres sprites dans la batterie, après quoi ils sont forcés d'utiliser leur pouvoir de Tempête d'électrons pour supercharger la batterie à la place de la corrompre. L'idée est que les sprites vont fournir de l'énergie en permanence pour que le van reste opérationnel. Bien évidemment, la moralité quant à l'usage qui est fait des sprites est discutable. En l'absence de Matrice, les sprites n'ont plus beaucoup d'endroits où se réfugier, mais ils se libéreront et retourneront à la Résonance à la moindre occasion.

NUIT 6 : DES AILES DANS LA NUIT

Cela fait presque une semaine que Toronto est plongée dans le black-out quasi total. Les gens font leur maximum pour récupérer tout ce dont ils ont besoin au cours des journées qui ne cessent de raccourcir, mais sans réel moyen de transport ni accès à la Matrice, ils commencent sérieusement à désespérer. Une fois que le soleil a disparu et que la nuit s'empare des rues, le Grand Toronto se transforme alors en une ville toute différente et encore plus effrayante.

Cette nuit, cependant, des griffes d'acier ont enserré le cœur de ceux qui cherchaient des réponses dans les étoiles et qui découvrirent qu'un des plus puissants habitants de Toronto, récemment établi en ville, obscurcissait le ciel étoilé de ses ailes gigantesques.

ACCROCHE

Une femelle dragon mystérieuse du nom de **Brunwyn**, sœur de couvée peu connue du tristement célèbre Lofwyr, s'est établie à Toronto dans l'intention d'optimiser sa mainmise sur les ressources de Saeder-Krupp dans toute la région. Elle a été vue survolant plusieurs endroits précis, ce qui n'a pas manqué de piquer la curiosité de plusieurs groupes. Un homme en particulier cherche à savoir ce dont il retourne, et est prêt à payer ce qu'il faut pour ça.

LIEUX IMPORTANTS

Brunwyn a concentré ses survols nocturnes à certains endroits bien précis qui n'ont d'importance que pour elle, mais où les runners pourront collecter des informations sur ses apparitions et peut-être même tenter de l'apercevoir ! Voici différents endroits vers lesquels envoyer les runners :

CASA LOMA

Haut de gamme, cher et habituellement un des repaires mondains parmi les plus importants du Grand Toronto, Casa Loma est avant tout un musée qui contient des antiquités et des œuvres d'art anciennes, servant aussi de lieu de rassemblement où se côtoient ceux de la haute société. Les trésors dont regorge le musée sont protégés par plusieurs niveaux de protections physiques, mais le black-out a entraîné la mise en confinement immédiat de certains des plus précieux. Et même si le black-out a entraîné la mise à l'abri de certaines œuvres dans des sarcophages de fer blanc, il n'a en rien ralenti les rassemblements de la haute société de Toronto à Casa Loma. Grâce à des bougies, des lampes à huile, des bâtons lumineux chimiques et de la peinture phosphorescente qui absorbe la lumière du jour, le musée dispose toujours d'une ambiance lumineuse et chaleureuse, parfaite pour un dragon sous forme humaine qui cherche à se fondre dans la foule. Si les runners parviennent à se faire accepter dans l'enceinte, ils auront la possibilité d'entendre la noblesse de Toronto donner son point de vue sur la présence d'un dragon en ville.

ÉDIFICE PUBLIC DOMINION

Brunwyn envisage d'établir son antre physique et spirituel dans les étages supérieurs du **Dom**, ce qui lui permettrait de tenir des réunions clandestines avec des personnes

d'influence de premier plan dans les meilleures conditions qui soient. Et quoi de mieux pour déstabiliser les habitants et les squatters du bâtiment que de la voir effectuer des allers-retours fréquents vers ses toits artistiquement sculptés ? Au cours de cette nuit, Brunwyn effectue plusieurs va-et-vient en provenance et à destination du bâtiment, entrant à chaque fois par le toit, même sous sa forme humaine.

CENTRE-VILLE

Afin de s'assurer que les rumeurs de la présence de sa silhouette écailleuse aillent bon train, Brunwyn effectue plusieurs passages au-dessus des rues plongées dans l'obscurité, jusqu'à l'horizon. Déjà que les habitants sont terrifiés par le black-out, l'apparition d'un dragon a plongé certaines personnes dans un état de panique, d'autres se sont cloisonnés chez eux, et certains ont basculé dans une sorte d'adoration agressive d'une créature si puissante. Brunwyn n'est pas spécialement intéressée à interagir avec les habitants du centre-ville, mais elle sait parfaitement que si elle y est aperçue, la rumeur se répandra comme une traînée de poudre.

SAEDER-KRUPP ONTARIO

Le Grand Dragon Lofwyr poursuit un rêve où les entités draconiques des quatre coins du monde dirigeraient les formes de vies inférieures de tout le Sixième Monde — ce qui comprend donc tous ceux qui ne possèdent *pas* de sang draconique. C'est la raison pour laquelle il a envoyé sa « sœur » en reconnaissance afin qu'elle s'assure que le bureau de l'Ontario tienne le haut du pavé dans le chaos du black-out. La femelle dragon a été aperçue au moins une fois, tôt ce matin, se posant sur le toit gris sombre du complexe, et des runners disposant des bons contacts ou d'un éventail de compétences adéquates comprendront sans doute que Lofwyr l'avait déjà envoyée avant le black-out — ce qui indique qu'il était en possession d'informations lui permettant de savoir ce qu'il allait se passer bien avant que les lumières disparaissent au cours de la première nuit.

LE JOB

Moins d'une demi-heure avant le coucher du soleil, les runners reçoivent une invitation à se rendre dans un café en plein air pour une rencontre avec un M. Johnson du nom de Howell — partenaire d'un autre M. Johnson au réseau plus étendu, Peregrine (qui veut tester les runners en vue d'un job plus important pour le lendemain ; voir *Nuit 7 : Dominion*). Howell peut devenir un allié précieux pour les nuits à venir, même s'il n'est qu'un homme de second plan parmi d'autres intervenants de deuxième ordre.

Howell propose une petite mise en bouche financière — 250 nuyens par personne — afin de vérifier la rumeur de l'apparition d'un dragon qui commence à se répandre dans les rues. Ils disposent de toute la soirée pour rassembler autant d'informations que possible, en espérant qu'ils puissent obtenir des données factuelles à partir de sources secondaires. Ils doivent retourner dans le même café, le lendemain matin dans l'heure qui suit le lever du soleil, afin de rapporter à Howell tout ce qu'ils auront découvert. Si ce dernier estime que leur récit est crédible et d'importance (voir **Notes importantes**), il donne 250 nuyens supplémentaires à chacun, ainsi qu'une adresse où ils pourront obtenir d'autres jobs auprès de son associé.

Les apparitions de Brunwyn au-dessus de la ville ne simplifient pas la recherche d'informations à ce sujet, et ce contexte potentiellement dangereux pourrait placer les runners dans plusieurs situations délicates. Ils sont supposés rassembler des informations et des faits sur ses supposés déplacements, mais dans une Toronto plongée dans le noir et la peur, qui sait où cela pourra les mener.

En plus du job pour Howell, cette nuit offre d'autres objectifs aux runners, si ces derniers sont à la hauteur :

1. RECENSER LES ENNEMIS DU DRAGON

Quand une entité aussi impressionnante qu'un dragon débarque en ville, ça fait inévitablement dresser quelques sourcils, et avec la tension déjà très élevée, cela peut mener à des confrontations. Un conflit entre un dragon et n'importe qui d'autre dans les rues de Toronto pourrait avoir des conséquences néfastes sur des acquis importants aux yeux des runners. Il semble donc préférable de garder un œil sur ceux susceptibles de foutre le merdier lorsque cette histoire de dragon sera avérée. Voici différentes possibilités :

A. LES SAINT GEORGE

La simple rumeur de la venue d'un dragon à Toronto a suffi à ces barrés de la tête obsédés par le Moyen-Âge à ce qu'ils enfilent leurs costumes et commencent à arpenter les rues. Pour un Saint George, c'est le but de toute une vie que de mettre fin aux jours d'un dragon, ou du moins d'être cité parmi ceux qui seront morts en essayant. Cela les rend aussi dangereux qu'imprévisibles, et c'est pour ça qu'il est important de les surveiller et de noter chacune de leurs apparitions.

B. SÉCURITÉ PRIVÉE DOMINION

Même si elle est toujours sous le coup d'une importante restructuration, il existe encore une équipe d'agents de sécurité loyaux envers Dominion qui ne voit pas d'un bon œil le fait de se faire débarquer — surtout si c'est pour qu'un dragon prenne leur place. Même si la grande majorité des membres de la « DomSec » ne se risqueront pas à un affrontement direct avec un vrai dragon, certains ont cependant accès à des armes lourdes, et les plus sceptiques d'entre eux pensent toujours que ces apparitions ne sont que des impostures. Il n'y a pas plus dangereux que des ignorants armés jusqu'aux dents, et les runners peuvent estimer qu'il est important d'empêcher que l'endroit se transforme en zone de guerre prête à s'embraser à tout instant avant même la fin de la première semaine de black-out.

C. MARCHANDS DE TALISMANS ET CHASSEURS DE TROPHÉES

Les dragons sont de puissantes créatures, sources de nombreuses légendes génératrices d'émotions intenses auprès de presque tous les habitants du Sixième Monde. La plupart du temps, ce sont la crainte et la peur qui l'emportent, mais certaines personnes sont pourtant plus guidées par la curiosité et l'appât du gain. Dès que les rumeurs d'apparition d'un dragon dans le Grand Toronto se multiplient, ces

prétendants sortent de l'ombre, espérant avoir un rôle à jouer dans les événements à venir. Les marchands de talismans espèrent mettre la main sur leurs écailles, leur salive, leurs cendres ou même encore leurs défécations, et il est donc impératif de les surveiller avec attention. Les chasseurs qui, quant à eux, espèrent accrocher leurs têtes à un mur ou ajouter leurs crocs à leur collection n'hésiteront pas à s'embrouiller avec quelques runners dont les agissements les amèneraient à croiser leur chemin.

2. DÉCOURAGER LES CHASSEURS DE DRAGONS

Depuis les premières apparitions télévisées du grand Dunkelzahn, les gens de tous horizons ont été fascinés par l'apparition et l'existence même des dragons. Dès que les rumeurs quant à la présence d'un dragon se multiplient, tous les yeux se tournent avec une forte appréhension vers le ciel, guettant une éventuelle apparition. Les plus aventureux et les plus téméraires, quant à eux, n'hésiteront pas à suivre les pistes permettant de le voir de plus près. Comme les accros à l'adrénaline qui vont tenter leur chance en obtenant des photos de tornades ou d'ouragans prises au plus près, ces « chasseurs de dragons » ne veulent rien de plus que voir ces légendes écailleuses de leurs propres yeux.

Les runners étant partis à la chasse aux véritables informations quant aux apparitions du dragon, ils risquent de tomber sur un bon paquet de trouble-fêtes risquant de compliquer leur mission. Parmi ces groupes de chasseurs de dragons, il y a :

Incrédules : tout le monde ne prend pas ces rumeurs pour argent comptant, et ils iront donc vérifier par eux-mêmes leur véracité dans les zones où elle aurait été aperçue. Ce sont les chasseurs de dragons les moins compétents, car ils n'ont effectué aucune recherche sur leur proie et risquent de se mettre en danger en déambulant dans le Grand Toronto pendant le black-out. Les runners pourraient se sentir obligés de mettre ces imprudents en sécurité, et même s'ils sont, comparativement à d'autres, bien moins au fait de la situation, ce n'est pas pour autant qu'ils ne seraient pas en possession de bribes d'informations intéressantes.

Journalistes de rues : malgré le black-out, il y a toujours des gens dans les rues qui cherchent à faire parvenir les nouvelles au plus grand nombre. Ces « présentateurs des rues », avec leurs bonnes histoires et les clichés sans fil qu'ils partagent en ce temps de chaos et de triste ignorance, pourraient devenir la seule façon de s'informer depuis que les lumières se sont éteintes. Ceux qui parviendront à chopper des scoops d'importance (comme, disons, la preuve de l'apparition d'un dragon à Toronto) sont susceptibles de décrocher un job dans les médias lorsque le courant sera revenu. Cette promesse de gloire et d'influence futures risque de les rendre imprudents, et il est possible que les runners tombent sur des appareils photo et des gars qui les harcèlent de questions s'ils ne sont pas prudents.

Hédonistes/Accros : sans un apport permanent de vidéos, de services RV, d'accès matriciel ou encore de puces BTL qui permettent aux amateurs de sensations fortes et autres junkies de se sentir rassasiés, le sevrage ne va pas tarder à se faire sentir pour certains. Six jours sans nouvelle fournée de leur drogue favorite peuvent sembler une éternité pour nombre d'entre eux, les poussant à franchir certaines limites afin de s'accorder ne serait-ce qu'un petit rush d'adrénaline. Et parmi eux, il y en a qui vont tenter de pister un dragon. Il est impossible de savoir comment ces

« affamés » vont réagir une fois qu'ils se trouveront à côté de l'énorme créature ailée, mais cela pourrait dans tous les cas gêner les allées et venues clandestines des runners qui tentent de leur côté d'obtenir des preuves afin d'être payés.

3. RENFORCEMENT DES LIENS AVEC LES ALLIÉS ET LES CONTACTS

Les runners devraient d'ores et déjà s'être fait différents alliés, des associés et être entrés en relation avec des contacts utiles. Ces différentes personnes sont, chacune à leur manière, importantes aux yeux de l'équipe. Les runners pourraient vouloir partager certaines informations sur le dragon avec eux, que ce soit en leur fournissant un tuyau qui prouve la véracité des rumeurs, ou leur donner une idée du futur peu reluisant qui attend Toronto avec la présence d'un dragon dans son enceinte. Même si Howell ne leur a pas explicitement indiqué que leur mission devait rester secrète, il existe certaines conventions non écrites sur la façon dont un shadowrunner doit se comporter que l'équipe risquerait de fouler du pied ce faisant.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages qui tiendront un rôle important dans ce chapitre et les suivants, dont :

BRUNWYN, MYSTÈRE DRACONIQUE

Même si elle n'est pas réellement de la même lignée que le PDG de Saeder-Krupp, il est évident que Brunwyn est liée, au moins d'un point de vue spirituel, à son « frère » Lofwyr. Elle est typique de son espèce — affamée de pouvoir — tout en préférant conserver sa fortune à portée de vue et limiter son cercle d'influence aux personnes qui sont proches d'elle. Elle aime jouer au marionnettiste avec ceux qui lui sont inférieurs dans la chaîne alimentaire, n'hésitant pas à revêtir l'apparence d'une elfe à la peau aux reflets argentés et d'une beauté à couper le souffle lorsqu'elle doit se fondre dans la société métahumaine. Son apparence draconique est gracile et élancée, avec ses écailles de nickel qui brillent telles des paillettes de la robe d'une danseuse d'un électro-club. Quelle que soit son apparence, ses yeux sont d'un vert émeraude étincelant tachetés de jaune, et elle adore jouer avec tous ceux qui lui tombe sous la main... ou la patte. Ses caractéristiques se trouvent à la p. 145.

HOWELL

Comme s'il avait été génétiquement modifié pour parfaitement s'incorporer dans la tranche des cadres moyens des esclaves corporatistes, Howell est un humain à la peau blanche qui ne possède aucun cyberware d'importance et qui est parfaitement capable d'effacer ses tics sociaux et toute réaction émotionnelle dans sa façon d'être. Il préfère traiter en personne plutôt que de passer par la Matrice, ce qui en fait l'intermédiaire parfait au cours du black-out. La seule chose qui différencie vraiment Howell des autres Johnson saute aux yeux lorsqu'il tient une réunion en privé où il est alors accompagné de deux tigres génétiquement amplifiés qui lui servent de garde du corps — un blanc appelé Cloud et un orange du nom de Jerry. Ils sont entraînés à obéir au moindre de ses ordres et sont une des principales raisons qui font réfléchir les gens avant d'essayer d'enfumer Howell. Utilisez les caractéristiques de M. Johnson à la p. 150.

MILES TWO-GO

Âge : 36 ans
Taille/Poids : 1,30 m/62 kg
Réseau : 4
Paiement préféré : faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	3	5 (7)	4	5	3	6	2	4	4,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	13/3	MAJ 1, MIN 4	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 5, Biotech 4, Combat rapproché 4, Électronique 4, Escroquerie 4, Furtivité 4, Influence 4, Ingénierie 2, Perception 7 (Visuelle +3), Pilotage 5, Plein air 6
Augmentations : amplificateur synaptique 2, yeux cybernétiques (indice 3, amplification visuelle, compensation anti-flash, interface visuelle, zoom)
Traits innés : résistance aux toxines, vision thermographique
Équipement : gilet pare-balles, commlink Hermes Ikon (IA 5, T/F 3/0), kit de crochetage, périscope
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 11/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 12/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11 (c)]

La population du Sixième Monde produit des milliards de photos chaque jour, si ce n'est chaque minute. Cela représente un bruit visuel faramineux, image après image jaillissant aux yeux du monde entier en un vacarme visuel écrasant. Ressortir de tout ce bruit est une gageure, et concevoir une image qui fait que les gens s'arrêtent, ne serait-ce que quelques secondes, est un accomplissement formidable. C'est ce que Miles Two-go recherche : des images qui stoppent littéralement les gens dans leur élan, qui les font arrêter leur tâche en cours pour voir le monde avec un regard nouveau. Il a exploré le monde, des zones de conflit aux régions toxiques et a appris une chose : depuis le jour où Ryumyo est apparu près du Shinkansen, les photos de dragon font partie des images les plus précieuses du Sixième Monde. Sa vie ne tourne pas autour de la recherche de telles images, la nature insaisissable des dragons et leur tempérament rendant une telle entreprise risquée, mais si l'occasion d'une belle image se présente, il serait fou de ne pas tenter de la saisir.

Miles, qui est un des acteurs les plus importants du journalisme de rue clandestin de Toronto, est un nain, parfait croisement entre le paparazzi aux photos numériques sans fil et un poète Beat de New Boston. Avec ses tatouages, ses piercings et ses scarifications, témoins de milliers d'histoires que lui seul connaît, Miles se targue d'avoir été partout au moins une fois et avoir été témoin de tout à deux reprises. S'il a la possibilité de rencontrer une nouvelle fois un dragon — il était embarqué dans une quête de visions chimique à Barcelone quand Dunkelzahn a accordé sa dernière interview publique — il sera prêt à payer une fortune pour que ça se fasse. Miles sait

parfaitement qu'une vraie photo du nouvel invité draconique de Toronto, vendu à la bonne personne, pourra lui rapporter un max.

STELLA HOARGRAVE

La pétillante mademoiselle Hoargrave, qui est la membre la plus décalée de l'équipe de management de Casa Loma, a eu l'idée de transformer le musée, dorénavant plongé dans l'obscurité à cause du black-out, en club mondain de la vieille époque. Alors que chacun commençait à perdre la raison à cause de l'inaccessibilité de la Matrice et l'apparition de ces boîtes de confinement qui enfermaient dorénavant certaines œuvres, elle a fait appel à ses modestes capacités de mage hermétique pour illuminer la situation, au propre comme au figuré. Stella ne cherche qu'à vivre le mieux possible, dépenser son immense héritage et faire la une du plus grand nombre de médias possible. Si on commence à savoir que les gens se rendent à Casa Loma dans le but de voir ou de rencontrer ce fameux dragon, Stella fera tout pour partager ce moment de gloire avec cette créature de légende écailleuse — ou n'hésitera pas à déformer la réalité afin de faire croire au gratin qu'elle y parviendra. Utilisez les caractéristiques du Mondain de Toronto, p. 150.

SAINT GEORGE

Ce groupe, qui était à l'origine un club de chasseurs fondé dans l'Angleterre du dix-septième siècle et qui portait le nom de Société de Saint George, a subi les ravages du temps. Même s'il est toujours majoritairement composé d'humains, il n'est plus réservé aux hommes ni un club au sens propre du terme. Les Saint George — tel est le nom qu'ils portent sans distinction de sexe, ne sont dorénavant guère plus qu'un gang des rues qui se réunit occasionnellement pour chasser n'importe quelle paracréature à faire la une de la presse à sensation. Ils tentent de conserver une certaine forme de tradition, interdisant les armes à feu et les armes cybernétiques au profit des armes de corps à corps et des armes à projectiles pendant qu'ils pourchassent leur proie. Ils n'ont cependant aucun scrupule à utiliser des versions bien plus abouties technologiquement de ces armes ; les arbalètes à forte puissance équipées de carreaux à tête explosive ou encore les épées larges à l'équilibrage géré par la lame elle-même sont des armes qu'ils utilisent régulièrement aujourd'hui.

Le plus souvent, ils partent à la recherche de hordes de goules, d'un vampire ou d'un barghest ou de toute autre créature surgissant de la nuit. Ils disposent d'un savoir en parazoologie et en légendes occultes accumulé depuis des siècles, l'ensemble étant stocké dans une banque de données à laquelle chacun des membres a accès, ce qui fait de ce gang un des mieux informés sur ce type de cibles. Comme leur nom l'indique, le but ultime de tout Saint George est de tuer un dragon, d'exhiber sa tête comme trophée remporté par l'humanité (et la métahumanité) et d'utiliser son sang au cours de rituels secrets qui *pourraient* être plus que de simples mots tirés d'anciens écrits. Utilisez les caractéristiques de la Brute des Sons of Sauron (p. 213, *SR6*), mais retranchez les modificateurs de métatype ork, réduisez Armes à feu de 1 et augmentez Combat rapproché de 1.

NOTES IMPORTANTES

- Howell emploie les runners pour qu'ils rassemblent des informations et des preuves qui permettront de savoir si ces rumeurs sont avérées et ainsi préparer au mieux le Grand Toronto à son arrivée. En temps normal, lorsque le courant n'est pas un problème et que la Matrice fonctionne parfaitement, il est très facile de trouver ce genre d'informations. Cependant, pendant un black-out, c'est une autre paire de manches. En termes de jeu, Howell demandera au moins quinze points de preuve afin d'apporter foi aux données récupérées par les runners, auquel cas il les paiera en conséquence. Ces points seront accordés à la suite de l'utilisation de compétences sociales avec les témoins oculaires (ou ceux qui pensent avoir vu un dragon voler au-dessus de leur tête), mais peuvent aussi provenir de l'obtention de preuves physiques qu'ils pourront remettre en main propre :
- Si les runners sont eux-mêmes les témoins visuels d'une de ces apparitions, ils gagneront 5 points.
- Toute photo, tout dessin ou la moindre illustration artistique représentant le dragon vaut 3 points.
- L'enregistrement du témoignage visuel d'un passant après une apparition du dragon vaut 2 points.
- Si les runners parviennent à rassembler plus de 20 points de preuve, non seulement Howell doublera leur prime finale, mais il leur confiera qu'avec toutes ces preuves, il est évident que le dragon a bien l'intention de rester, sans doute au bâtiment Dominion.
- Brunwyn n'est pas encline à la confrontation directe, et son frère lui a demandé de limiter au maximum ses interactions avec les habitants du Grand Toronto tant qu'elle n'aura pas plus d'informations venant de lui ou de son associé, Peregrine. Ce qui signifie que les runners éprouveront de grandes difficultés à établir un contact direct avec elle. Les événements de cette nuit ont pour principal objectif de préparer les futures apparitions de Brunwyn et d'augmenter encore la tension dans cette Toronto plongée dans le noir.
- Si une situation au cours de laquelle les runners peuvent se retrouver en contact avec Brunwyn se produit, elle fera son maximum pour rester sous sa forme elfe et se montrer aussi amicale et sociable que possible. Elle ne veut surtout pas que ses agissements causent des remous dans les plans de Lofwyr ni sur l'impact du black-out de Toronto. Elle ne tolérera pas d'être menacée, manipulée ou encore traitée négativement pas des « inférieurs », mais elle sait également qu'elle risque le courroux de son frère si elle déjoue ses plans, ne serait-ce qu'accidentellement.
- Un des éléments clés que les runners pourraient découvrir est que Nina Schmidt et Brunwyn sont une seule et même personne. Ceci pourrait être découvert de différentes manières. Par exemple dans un certain lieu, elle n'apparaît que sous sa forme métahumaine (par exemple Casa Loma) et les runners pourraient être témoins de sa transformation. De plus, si les runners la confrontent ou la rencontrent elle prendra là aussi sa forme métahumaine. Enfin, certains témoignages recueillis pourraient mentionner cette transformation, voire avoir capturé des images que les runners pourraient acheter ou voler.

NUIT 7 : DOMINION

La panique secoue la ville, et certains de ses habitants commencent à comprendre qu'ils vont y rester plongés pour un long moment. Un des résidents, victime lui aussi ce black-out, tente d'établir un camp de réfugiés proche du quartier de South Core. L'Édifice public Dominion, abandonné depuis des décennies, sera le lieu parfait, car disposant de grands espaces permettant d'accueillir des résidents temporaires – en partant du principe de pouvoir convaincre les occupants actuels de partir.

ACCROCHE

Peregrine va prendre contact avec les runners, car il a eu vent de la façon dont ils sont parvenus à retrouver un semblant de normalité dans leur base d'opérations. Il a en effet besoin d'aide pour faire un peu de ménage dans le Dom — c'est-à-dire l'Édifice public Dominion. Malgré son nom, le bâtiment est privé et héberge à l'heure actuelle une bande de squatters, le gang des Cutters. Toute personne un tant soit peu versée dans la magie sait que le mana est puissant dans le Dom. Il est bâti sur deux lignes ley capables de fournir énormément de puissance à quiconque parvient à les maîtriser. Il est donc impératif que le Dom reste entre les mains de personnes qui ne se serviront pas de cette source de puissance pour détruire la ville, ou autre.

LIEUX IMPORTANTS

ÉDIFICE PUBLIC DOMINION

L'Édifice public Dominion, également connu sous le nom de « Dom », s'est retrouvé enseveli sous des tonnes de paperasse et de lourdeurs administratives juste après que le Canada a cessé d'exister en tant que tel. C'est devenu un bâtiment privé dès 2030 qui n'a cessé depuis lors de changer de propriétaire. Le bâtiment a toujours attiré les esprits et les touristes astraux qui s'y rendaient afin d'étudier les intersections des lignes ley sur lesquelles l'immeuble était construit. Grâce à la convergence magique qui imprègne l'immeuble, tout test impliquant l'attribut Magie effectué à l'intérieur de la structure fera gagner un point d'Atout à celui qui l'effectue.

Le Dom est un bâtiment de pierres grises à l'aspect sinistre. Son architecture géométrique, d'une grande monotonie, s'enroule le long de Front Street, créant une sorte de courbure que seuls ceux marchant le long du bâtiment parviennent à percevoir. Les tours de verre et de métal qui entourent le Dom ne font qu'accentuer la vétusté de l'ensemble. Trois doubles portes, donnant sur Front Street, permettent d'entrer dans l'immeuble. Les portes sont dorées au laiton et sont surmontées de castors sculptés à l'aspect très réaliste. Il y a également une entrée de service pour les livraisons, avec trois quais de déchargement donnant sur la rue arrière.

L'intérieur du bâtiment est pratiquement intact, avec ses sols en granit naturel et ses nombreuses colonnes décorées de cuivre dans l'atrium. Les Cutters ont tagué la plupart des murs et autres surfaces, et ont monté des positions fortifiées en se servant des comptoirs et des colonnes de l'atrium. L'ensemble fait partie de ce qu'on appelle la Longue Salle qui s'étire jusqu'au bout de l'aile ouest du bâtiment. Le plafond monte jusqu'au deuxième étage et est entouré de rampes en laiton orné. Les deux cents pièces restantes des ailes est et ouest sont pour la majorité des bureaux de tailles variables. La plupart des pièces sont à l'abandon, mais certaines d'entre elles ont été converties en baraquements ou salles de divertissement par les Cutters et les anciens habitants.

LE JOB

Un M. Johnson du nom de Peregrine a entendu parler des exploits des personnages, ces derniers étant en effet parvenus à maintenir en partie la circulation de provisions à travers la ville. Cela fait référence en particulier à la **Nuit 3 : Foire au pain**. Il a lui-même été mandaté par un mécène anonyme afin de récupérer et réhabiliter l'Édifice public Dominion. Peregrine souhaite que le Dom puisse accueillir des réfugiés et aider à la distribution de provisions. Malheureusement, les Cutters se sont emparés des sous-sols et du rez-de-chaussée du bâtiment, où la sécurité refuse de se rendre, et il a besoin d'aide pour y faire le ménage.

Si vous voulez augmenter la difficulté, le suspense et le défi relatif à ce job, vous pouvez rajouter les objectifs optionnels suivants :

- Les Cutters ont des otages. Dans l'idéal, il faudrait que se trouve parmi eux un des contacts des runners, ou bien quelqu'un ayant de l'importance à leurs yeux, mais ce n'est pas forcément réalisable. Dans tous les cas, les otages ne sont que d'innocents badauds que les Cutters ont décidé de retenir contre leur volonté afin d'être certains qu'on ne viendra pas les déranger dans leur travail. Pour libérer les otages, il faudra s'engager dans un combat rapide ou une négociation serrée par le biais de tests d'Influence.
- Les Cutters sont parvenus à récupérer, d'on ne sait où, de l'équipement lourd. Ce dernier comprend un Stoner-Ares M202 monté sur trépied qui se trouve au niveau de la porte d'entrée. L'arme dispose de 500 munitions. Vous pouvez également décider que les Cutters disposent également d'un Aztechnology Striker avec deux roquettes explosives (HE).
- L'énergie magique est foisonnante autour du Dom, ce qui peut créer de nombreux effets aléatoires. En tant que maître de jeu, vous pouvez décider de remplacer un dé utilisé au cours d'un test avec l'attribut Magie par un dé libre.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages qui tiendront un rôle important dans les chapitres suivants, dont :

PEREGRINE

Peregrine est un éternel marginal, passant de ville en ville, tel un nomade. Il parvient toujours à s'intégrer parfaitement, utilisant ses talents divers et variés et mettant en application sa profonde connaissance des différentes langues et autres coutumes. Il s'est retrouvé à Toronto au moment du black-out et a besoin d'aide pour terminer la tâche qui lui a été assignée. Il a besoin de nettoyer le Dom de la présence des Cutters, d'y établir une base d'opérations et de commencer son travail. Peregrine possède d'ores et déjà un réseau au sein de la ville, ce qui pourra être utile aux runners s'ils cherchent à obtenir des informations ou de l'équipement sortant un peu de l'ordinaire. Les caractéristiques de Peregrine se trouvent à la p. 147.

RIPPER

Ripper est une leader intelligente autant que charismatique. Elle dirige sa branche des Cutters comme une petite entreprise. C'est elle la patronne, et elle a sous ses ordres plusieurs « managers » (des lieutenants) sur lesquels elle s'appuie pour préserver l'ordre dans ses troupes. C'est une femme d'affaires qui fera tout son possible pour conserver ce qui lui appartient et amasser encore plus. C'est donc pour le business qu'elle a investi le Dom — elle est certaine qu'il y a un truc de valeur dans la chambre forte et a bien l'intention de s'en emparer. C'est donc l'endroit que les Cutters défendront le plus âprement. Elle souhaite également profiter de la protection du Dom pour mettre son gang à l'abri pendant le black-out, qu'elle suspecte de durer plutôt longtemps. Ses caractéristiques sont disponibles à la p. 147.

LES CUTTERS

Les Cutters sont une exception dans le Sixième Monde — un gang de marginaux fiscalement responsables. Ils ont une hiérarchie bien plus stricte que la plupart des autres gangs, et ont pour habitude de suivre les ordres. Ils n'apprécient pas du tout les elfes — s'il y en a parmi les runners, ils en feront des cibles prioritaires. Les Cutters n'utilisent pas beaucoup la magie, préférant mettre en avant leurs compétences et l'utilisation d'armes lourdes. Utilisez les caractéristiques du Membre des Cutters, à la p. 150.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Relativement courte, la mission proposée par Peregrine cette nuit tombe à point, en particulier si la mission de la veille a révélé où résiderait Brunwyn. Une fois le rez-de-chaussée et le sous-sol dégagés et le paiement reçu, les runners sont dans une excellente position pour fouiller les 5 étages de l'Édifice public Dominion afin d'y localiser les nouveaux appartements de Brunwyn pendant son absence et tenter de trouver quelque chose à apporter à leur Mme Martin.

Lorsque les runners sont en chemin vers l'Édifice public Dominion, ils ont l'occasion d'apercevoir Brunwyn

prendre son envol du toit de l'édifice et se diriger en direction opposée de celle qu'ils empruntent. Ceci confirmerait l'information recueillie la veille, ou du moins leur permettrait de réaliser que Brunwyn s'intéresse à l'édifice.

Une vérification rapide du rez-de-chaussée et du sous-sol où s'étaient terrés les Cutters semblerait indiquer que Brunwyn n'y serait pas descendue. Mis à part quelques Agents de sécurité (p. 148) qui l'ont réinvesti après que les Cutters ont quitté les lieux, et qui n'embêtent pas les runners, la Longue Salle, haute de 3 étages, est vide. Un coup d'œil rapide leur indique que les ailes est et ouest sont remplies de bureaux. Les runners peuvent explorer les 4 étages supérieurs en évitant les patrouilles des gardes sans trop de difficultés. À moins qu'ils décident d'attaquer les gardes, quelques jets de Furtivité et de Perception au cours de leur exploration des étages supérieurs leur permettront de ne pas attirer l'attention. Le premier et le deuxième étage sont similaires au rez-de-chaussée avec une galerie qui longe la Longue Salle et des bureaux dans les deux ailes. Les patrouilles de gardes sont sporadiques, ne suivent pas vraiment de routine et ils ne sont pas excessivement attentifs.

L'accès aux deux étages supérieurs est bloqué par des maglocks (indice 6) à tous les accès. Sans Matrice, la fonctionnalité sans fil des maglocks ne fonctionne pas. Les cartes d'identité ou les passes maglocks ne peuvent donc pas être validés. Le seul moyen de les déverrouiller est de se brancher directement sur l'appareil pour le hacker. Le troisième étage est rempli de bureaux vides, toutefois des travaux de renforcement ont été faits. Vers le centre de l'aile est, les runners peuvent remarquer le bourdonnement distinctif d'une salle de serveurs. En suivant le bruit, ils arrivent à une porte verrouillée à clé (serrure d'indice 6). À l'intérieur se trouvent des rangées d'ordinateurs centraux opérationnels, gardés au frais par des ventilateurs alimentés par des groupes électrogènes. En regardant attentivement, ils remarquent qu'il n'y a pas de terminal ici, mais aperçoivent deux câbles : un qui sort du plancher et un qui monte et passe à travers le plafond. En se branchant directement sur le serveur (indice 8), il est possible de le hacker.

Une recherche du serveur permet de trouver des échanges entre Brunwyn et diverses personnes au sein de S-K et de l'extérieur, ainsi que divers fichiers et documents, pour la plupart cryptés (indice 6). L'un de ces documents a pour titre « Toronto Black-out » et date du 8 novembre 2080 en provenance de Neu-Essen. Une fois qu'ils l'auront décrypté, les runners y trouveront des références voilées à un appareil et à la centrale de Pickering.

Le dernier étage a été complètement dégagé, ne gardant que les murs porteurs en place. L'aile ouest contient plusieurs hauts paravents de Chine, très anciens, qui créent des séparations. Au centre il semble y avoir un énorme nid. L'aile est a été aménagée pour former un mélange entre un espace de travail avec un terminal opérationnel et séparé par d'autres paravents, un espace de repos plus adapté pour un métahumain. Les deux ailes sont richement décorées de tableaux, tapisseries et objets de valeur dont certains semblent très anciens.

NOTES IMPORTANTES

- Le Dom est bâti à l'intersection de deux lignes ley. L'une d'entre elles est perpendiculaire à Front Street, et la seconde suit la courbe qui longe Front Street. Le bâtiment a une très forte probabilité d'attirer les esprits et autres créatures magiques actives. Tout test comprenant l'attribut Magie effectué par un personnage rapporte un point d'Atout.
- La chambre forte située sous le Dom est inviolée depuis le début du vingtième siècle. C'est un détail fort peu connu, ce qui n'empêche pas les Cutters de tenter de la forcer. Les runners devraient être capables de contrecarrer leur tentative et la chambre forte devrait donc rester fermée (les murs de terre empêchent les voyageurs astraux de pénétrer et résisteront aux explosions, et une Barrière mana la protège de l'intrusion des esprits).
- Si vos runners craignent d'être surpris par Brunwyn et refusent de saisir l'occasion de fouiller le Dominion, ou qu'ils ne sont pas parvenus à extraire les informations du fichier crypté, ne désespérez pas. Au courant de cette nuit et de la suivante, ils entendront diverses rumeurs en ville de plusieurs contacts concernant un cortège de véhicules noirs banalisés qui auraient été vus en train de quitter une zone d'entrepôts affiliés à S-K quelques nuits auparavant. La majorité était remplie d'hommes en noir armés jusqu'aux dents et l'un d'eux tirait une remorque couverte. Fouiller plus en détail indique que le cortège se dirigeait en direction de Pickering où se trouve une centrale nucléaire appartenant à une filiale de S-K. Ceci mériterait sûrement d'y jeter un coup d'œil.
- Une fois les événements de cette nuit complétés, il sera trop tard pour se rendre à la centrale. Idéalement, les runners compléteront la mission de la Nuit 8, qui leur offre la possibilité d'obtenir un véhicule, avant de se rendre à la centrale au cours de la Nuit 9. Toutefois, s'ils ont un sentiment d'urgence et veulent enquêter sur la centrale immédiatement, inversez tout simplement les Nuits 8 et 9. Cette inversion n'aura aucun impact néfaste sur la chronologie de la campagne.

NUIT 8 : LA TRAQUE DES PIRATES

Et c'est ainsi que commence la deuxième semaine du black-out de Toronto. Entre les corps qui se relèvent, les silhouettes de dragons et la violence nécessaire au nettoyage de certains bâtiments occupés par des gangs, la tension et le chaos n'ont jamais été aussi élevés. Malgré la présence de toutes ces menaces effrayantes qui tapissent l'obscurité, c'est bien le manque d'une Matrice stable qui a l'impact le plus désastreux sur les habitants du Grand Toronto. Les rumeurs concernant ces mystérieux véhicules nomades possédant un accès limité – et gratuit – à la Matrice sont de plus en plus fréquentes dans la ville. Les runners ont déjà croisé la route d'un de ces vans et ils savent donc qu'ils sont bien réels et ce qu'ils peuvent représenter pour une Toronto en plein black-out.

C'est la raison pour laquelle on va bientôt faire appel à eux pour découvrir qui fournit à Toronto ce minuscule accès à la Matrice.

ACCROCHE

Les **pirates de grille** sont encore plus nombreux dans les rues ce soir, et ce qui n'était jusqu'à présent qu'une rumeur auréolée de mystère est maintenant devenu un véritable phénomène de rues. Tous ces gens assoiffés de Matrice perçoivent ces vans pourvoyeurs de flux numérique comme des héros, et il ne faut pas longtemps pour qu'un puissant nabab de la Matrice cherche à savoir qui ils sont afin de les acquérir et en tirer des bénéfices.

LIEUX IMPORTANTS

Les vans pirates ont commencé à apparaître sur d'autres trajets que celui dont les runners avaient connaissance, mais les **pirates de grille** ne prennent désormais plus la peine de rester cachés. Le Johnson qui engage les runners leur indiquera un endroit bien précis (le **Queen Vic**) afin de débusquer un van bien particulier, mais ils auront la possibilité d'en suivre un voire plusieurs autres dans d'autres coins du Grand Toronto. Voici les différents lieux où les runners pourront débusquer un van pirate au cours de cette nuit :

LE QUEEN VIC

Cet entrepôt transformé en salle des fêtes qui doit son nom à l'intersection de Victoria et Queen est en réalité situé à quelques bâtiments du croisement et est, depuis le black-out, tristement réduit au silence. Il était trop dépendant des flux de la Matrice et de l'alimentation électrique pour pouvoir rester opérationnel après le black-out, et son parking est depuis devenu un simple lieu de rencontre. Ce sont par douzaines que des go-gangers, des rockers et des mondains de basse extraction viennent s'y retrouver pour boire et partager cette misère générale induite par le black-out, discutant autour de feux de joie tout en brûlant des tonneaux, espérant simplement être toujours là lorsque les lumières reviendront et que les portes du Vic se rouvriront. Les pirates de grille savent

parfaitement ce qu'attendent ces vagabonds, et c'est la raison pour laquelle **Donny Brook** a choisi cet endroit comme premier arrêt pour son van.

LE GRAND QUARTIER DES DOCKS

Au cours de la soirée, le **quartier des docks** sera le cadre des multiples stress-tests de la part des vans pirates de la Matrice qui vont pousser leurs batteries SpriteLok (voir **Nuit 5 : Pirates en vue !**) dans des zones à la densité de population plus importante, ce qui offrira la possibilité aux runners de se rabattre sur un autre van dans le cas où ils laisseraient passer leur chance avec celui du **Queen Vic**.

THORNHILL

Thornhill, un des deux quartiers asiatiques du Grand Toronto, est contrôlé par les Triades de la **Main du dragon** et du **Lotus blanc** et est composée de nombreux alliés du collectif Renraku. Ces différents alliés feront savoir aux runners — sans doute à grand renfort de machines à tuer recouvertes de tatouages surgissant aussi mystérieusement que subitement de nulle part — si un des vans de la Matrice apparaît sur leur territoire.

LE JOB

Une heure ou deux avant le coucher du soleil, c'est un M. Johnson au costume impeccable et travaillant pour la mégacorporation Renraku Computer Systems qui vient physiquement à la rencontre des runners (ou bien là où se trouve la majorité des membres de l'équipe). Il offre 500 nuyens d'avance à chacun pour trouver et suivre un de ces fameux vans de la Matrice, plus si mystérieux que ça, qui parcourent le Grand Toronto, et 1000 de plus s'ils parviennent à remonter jusqu'à son commanditaire. Ce Johnson sait qu'ils ont déjà eu affaire aux **pirates de grille** et leur explique que c'est la raison pour laquelle ils ont été *ciblés* (c'est le mot exact) pour ce job.

S'ils acceptent, M. Johnson leur donne leur premier paiement et les informations sur au moins un des vans (celui qui est sous la responsabilité de **Donny Brook**), qui a été vu à plusieurs reprises au **Queen Vic** au cours des dernières 48 heures. Tant que les runners n'entreprennent rien de drastique, ils ne devraient pas avoir de soucis à repérer le van.

En plus de cet objectif principal, cette nuit offre d'autres objectifs aux runners, si ces derniers sont à la hauteur :

1. UTILISER LA MATRICE TANT QU'ILS LE PEUVENT

Le job pour lequel les runners sont payés consiste à trouver et suivre le van, et de remonter jusqu'à sa source tout en tentant de découvrir l'objectif des pirates de grille et le commanditaire derrière tout ça. Tant qu'ils se trouveront à portée du système de transmission du van, les runners auront la possibilité d'accéder à la Matrice et d'effectuer toutes les opérations qui leur étaient jusque-là impossibles à cause du black-out. Cela comprend, par exemple, la prise de nouvelles de leurs contacts les plus éloignés, informer ceux envers qui ils sont redevables, aller voir ce qu'il se passe au sein des UCAS, etc. Ce faisant, ils mettent en péril la sécurité de leur réseau, car les informations qu'ils transmettront risquent d'être récupérées par le siphon de données présent dans le van, mais le jeu peut en valoir la chandelle.

2. INFORMER LES GENS SUR LES POSSIBILITÉS DE BRANCHEMENT

Il est devenu aujourd'hui extrêmement compliqué de se connecter à la Matrice au sein du Grand Toronto, et les runners possèdent des informations quant au moyen d'y parvenir. Ils peuvent les monnayer si ces dernières sont transmises aux bonnes personnes. Des runners astucieux pourront se servir de ces éléments pour aider les autres — ou leur extorquer de l'argent.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages qui tiendront un rôle important dans ce chapitre et les suivants, dont :

DONNY BROOK

Bien qu'il y ait un deuxième pirate de grille dans le van de la Matrice qui se trouve au Queen Vic, c'est Donny qui commande. Elfe originaire de Hell's Kitchen, ce sont ses talents de rigger qui lui ont valu le fait d'être recruté par les pirates de grille malgré le fait que son fort tempérament a failli lui jouer des tours dès le début. Donny est un personnage grossier, facilement irritable et prompt à tenter des coups de poker aussi grandiloquents qu'idiots. Il tentera avant toute chose d'échapper à la surveillance des runners et se battra un temps pour protéger « son van », mais il ne se sacrifiera pas pour ses employeurs.

Il ne sera pas facile de traiter avec Donny, et chaque bribe d'information que les runners obtiendront de lui sera concédée avec force insultes, jurons et menaces dans le vide (« *Laissez-moi partir, espèces de faces de cul de trog', sinon je crame tout jusqu'à ce que Dunkie devienne président !* »). Toutes ces bravades ne sont que poudre aux yeux pour cacher le fait qu'il n'est qu'un simple coursier à qui on a demandé de ramener les vans dans un garage protégé situé à proximité du **Sénateur**. Utilisez les caractéristiques du rigger Pirate de Grille à la p. 151.

NOM DE CODE : DIGILANTE

Cette « justicière du numérique » anonyme et autoproclamée est une deckeuse humaine du nom de Natalya Podge qui, avant d'avoir découvert le vol de données opéré par ces vans pirates, était une des plus ferventes supportrices de ces mêmes pirates de grille et de leur mystérieuse mission. Maintenant qu'elle sait que ces vans se servent du signal matriciel comme appât auprès de gens pour récupérer leurs données les plus personnelles, elle s'est donnée comme objectif de les mettre hors d'état de nuire. Natalya savait pertinemment que, ce faisant, elle se mettrait la population à dos, et c'est la raison pour

laquelle elle porte un masque de lutteur de lucha libre rehaussé d'une armure aux couleurs vives arborant des 1 et des 0 afin de dissimuler ses vêtements à tendance gothique. C'est donc armée d'une arbalète tirant des carreaux Stick-n-Shock et s'aidant de sa maîtrise technologique qu'elle se rend là où se trouvent les vans et tente de les détruire. Utilisez les caractéristiques du decker Pirates de Grille, p. 151.

GRISSOM ? GROWLER ? DUSHANE

Growler est le « gros ork du campus » devenu dealer de drogues et d'alcool sur le parking du **Queen Vic**. Growler est un membre lambda de l'Ess@im (voir **Nuit 5 : Pirates en vue !**), mais qui rapporte pas mal au gang grâce au commerce de ses substances illicites. Lorsque le Chef de Gang a compris qu'il y avait une sacrée opportunité de se faire du pognon sur le dos des personnes en manque en faisant du « commerce » sur le parking du Vic, il l'a envoyé, accompagné de quelques riders, dans le quartier des docks pour tenter de faire un peu de blé. L'arrivée des vans de la Matrice et des **Pirates de Grille**, qui permettent aux accrocs d'avoir leur dose, faisant ainsi baisser leurs profits, ce qui en fait un ennemi potentiel — et risquera d'impliquer les runners si la situation bascule dans la violence. Utilisez les caractéristiques des Go-Gangers, p. 150.

LA MAIN DU DRAGON

Il est possible que les runners tombent sur certains membres de cette puissante Triade locale. La Main du dragon (Long de Shou en chinois) est à la tête d'une grande partie du business qui transite par Thornhill (le reste étant contrôlé par le Lotus blanc), et peut devenir un allié de poids autant qu'un ennemi brutal dans le Grand Toronto. Certaines rumeurs concernant leur mystérieuse matriarche, Grand-mère Biyu, racontent qu'elle serait le rejeton d'un dragon qui aurait revêtu apparence humaine — une réputation terrifiante qui n'a jamais été infirmée ou confirmée, que ce soit par elle-même ou un des toujours élégants guerriers de la Main du dragon qui vivent à Toronto. Utilisez les caractéristiques de la Brute des Triades, p. 148.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

La mission proposée par le M. Johnson offre aux runners une excellente occasion de se procurer un véhicule pour se rendre à la centrale au cours de la nuit suivante. Suite à leur filature de la nuit, ils pourront découvrir que les vans sont garés dans un garage haute-sécurité près de l'hôtel Senator. L' » emprunt » du van peut se faire n'importe quand, entre le matin quand les pirates déposent les vans et quittent le hangar, et le soir quand ils viennent les récupérer pour commencer leur prochaine nuit de travail.

Le parking, souterrain, possède deux accès contrôlés chacun par une guérite blindée de chaque côté. Celle côté chauffeur est occupée par le personnel civil en service (Citoyen de Toronto, p. 149) et celle du côté passager par deux gardes (Agent de sécurité, p. 148) qui veillent à la sécurité et qui ont la capacité de clore le portail en cas de problèmes. Chacun des trois niveaux dispose d'une petite salle occupée par 6 gardes qui patrouillent régulièrement leur palier. Les gardes réguliers sont soutenus par un rigger (Rigger de sécurité de Minuteman, p. 214, *SR6)* qui opère depuis la salle du 2e sous-sol et patrouille tous les paliers avec ses drones. Près de ces salles se trouvent une cage d'escalier et un ascenseur (non opérationnel à cause du Black-out) qui monte au rez-de-chaussée. Y accéder nécessite de passer par une salle attenante à la salle des gardes et surveillée par ceux-ci. Des caméras et senseurs se trouvent un peu partout, mais évidemment aucun d'eux n'est opérationnel.

Les vans se trouvent aux paliers inférieurs. Il y en a plusieurs, toutefois les clés ne sont pas présentes et les runners devront trouver un autre moyen d'en démarrer un. La description des vans et de leur batterie se trouve p. 55.

NOTES IMPORTANTES

- La plupart de ceux qui vagabondent dans le coin du parking du Queen Vic sont des habitués de la vie nocturne de Toronto qui viennent s'y rassembler en faisant fi du froid qui règne sur la ville. Il est possible qu'ils détiennent des informations particulières et qu'ils aient leur propre opinion sur ce qu'il se déroule en ce moment dans le Grand Toronto, mais en dehors certains ragots qu'ils pourraient colporter, aucun d'entre eux n'est en lien direct avec les intrigues principales que se déroulent actuellement au sein de Toronto.
- Tout runner qui utilisera l'accès à la Matrice fourni par le van risque de voir ses données personnelles copiées et examinées à des fins d'usage ultérieur. Si le runner est déjà informé de la présence des siphons de données, ce qui est possible s'il s'est déjà retrouvé à proximité d'un de ces vans, il devra effectuer un test d'Électronique + Logique (4) pour éviter que ses données ne soient extraites.

NUIT 9 : UNE LUEUR D'ESPOIR

Alors que le chaos initial s'atténue, les habitants de Toronto cherchent des réponses un peu plus concrètes au black-out qui sévit sur la ville. Certains d'entre eux avaient déjà élaboré des plans qu'ils sont dorénavant prêts à mettre en application, et les runners de découvrir que certains de ces plans ne sont pas exactement ce qu'il paraît être.

ACCROCHE

Après quelques nuits dans la noirceur, lors de leur visite au Dominion, les runners ont appris que l'engin responsable du Black-out, ou un appareil similaire, serait à la centrale nucléaire de Pickering à une quarantaine de kilomètres à l'est du centre-ville. Après s'être procuré un véhicule lors de la nuit précédente, ils s'y rendent pour voir ce qui en est et, peut-être, avoir des réponses

LIEUX IMPORTANTS

CENTRALE NUCLÉAIRE DE PICKERING

1675 Montgomery Park Rd, Pickering. Cette centrale, qui appartient à Ruhr-Nuklear une filiale de S-K, est située à l'est du centre-ville de Toronto, sur les berges du lac Ontario. Elle est composée de 2 blocs de 4 réacteurs qui fournissent de l'électricité pour les installations de S-K dans le Grand Toronto, les surplus étant vendus aux États de l'Ontario et de New York.

LE JOB

Contrairement à la majorité des nuits, les événements de cette nuit n'ont pas de commanditaire direct. Il s'agit d'une mission qui découle de l'information découverte au cours de la Nuit 7 lors de la fouille de l'Édifice public Dominion. Les runners voudront sûrement enquêter cette piste qui intéressera Mme Martin si elle mène bien à un appareil responsable du Black-out et permet de le relier à Brunwyn et S-K.

PROBLÈMES DE TRAFIC

Pour se rendre à Pickering, le moyen le plus rapide reste la 401. Sur plusieurs sections, les épaves des véhicules accidentés ont été déplacées sur l'accotement de l'autoroute. Toutefois, il faut procéder avec prudence.

Une fois dans le secteur Scarborough, les runners croisent un groupe mixte de motards avant de les revoir dans leurs rétroviseurs. Ils sont pris en chasse par Sir Spikalot et les Pilgrim's Knights, un go-gang (Go-gangers, p. 150) imbu du mysticisme de la chevalerie qui revendique le secteur de la 401 entre la 404 et la 412. Initialement, ils tentent d'intercepter les runners pour réclamer un « droit de passage » sur leur territoire. Si les runners refusent de s'arrêter ou de payer, les Pilgrim's Knights deviendront plus agressifs et arrêteront les runners par la force s'il le faut. Leur tactique consiste à immobiliser le véhicule et à neutraliser les occupants ensuite. Puis leur chef lancera un défi afin de laver l'insulte. Le défi consiste en une joute « équestre » où les adversaires auront une lance (Arme d'hast, p. 258, *SR6*, en considérant que toutes attaques utilisent l'action Faire trébucher, p. 46, *SR6* ; pensez à prendre en compte la vitesse, p. 207, *SR6*) et chevaucheront une moto. Celui qui fera tomber son adversaire, sans lui-même tomber, sera couronné champion. Si aucun champion n'est déclaré après trois passes, les deux adversaires seront considérés comme étant égaux.

Rendus à la sortie de Pickering, les runners arriveront à un poste de péage établi par un des gangs de Pickering. Le poste est formé de séparateurs de voies en béton et la porte est un GMC Bulldog mis de travers pour bloquer l'accès. La guérite de fortune est occupée par 2 des

6 membres de gang présents (Brutes des Sons of Sauron, p. 213, *SR6*, en retranchant les modificateurs de métatype ork). Les relations entre ce gang et les Pilgrim's Knights sont plutôt tendues et ces derniers tendent à les éviter.

AVENTURE À PICKERING

Environ 1 heure après leur départ, les runners arrivent à la centrale. À l'exception du côté du lac, celle-ci est ceinte d'une clôture affichant des avertissements interdisant l'accès aux personnes non autorisées et exposant le statut extraterritorial de la centrale. La clôture et les bâtiments arborent le logo de Ruhr-Nuklear. Bien que la clôture ne semble pas électrifiée, la centrale est clairement opérationnelle et éclairée.

En cherchant un moyen de s'approcher sans se faire tuer, ils peuvent se rappeler (jet de Mémoire) que, mi-septembre, les UCAS se sont retirés des Accords de reconnaissance commerciale et que les corporations n'ont plus d'extraterritorialité depuis. Ceci s'avère être une mince consolation pour ce qui est essentiellement une mission d'infiltration sans préparation. Il est fort probable que l'appareil en question soit quelque part dans la centrale même, plutôt que dans l'un des bâtiments en périphérie.

L'approche peut être gérée de plusieurs façons selon les goûts et les idées des runners. N'ayant plus de statut extraterritorial, les gardes sont moins disposés à tuer, préférant plutôt capturer, voire éviter le combat. Une approche par le lac permet d'arriver plus près de la centrale. Autrement, ils doivent traverser le terrain et le stationnement. Ils doivent rester alertes pour éviter les caméras et autres senseurs. Bien qu'il y ait du courant, il n'y a pas de Matrice, le decker/technomancien doit se brancher directement à un appareil pour le hacker. La centrale opère en effectif réduit, mais ils devront quand même faire attention de ne pas croiser quiconque.

Au cœur de la centrale, l'appareil est situé dans une grande salle de contrôle, haute de 2 étages. À l'étage, une galerie court le long du côté gauche, sur le mur face à la porte d'entrée et se dirige vers une salle vitrée sur la droite. À l'arrivée des runners, la salle est inoccupée et l'appareil, de taille moyenne, est situé au centre, branché à l'une des consoles par des câbles.

Un examen de l'appareil révèle qu'il s'agit principalement de la structure et qu'il manque plusieurs composantes à l'intérieur pour qu'il soit opérationnel. Sur un jet d'Électronique réussi, il y a un détail qui cloche que seul un technomancien (ou quelqu'un ayant une Connaissance liée à la Technomancie) peut identifier : l'appareil est dérivé d'une technologie technomancienne. Si l'information leur est connue, il peut aussi réaliser qu'elle est différente de celle utilisée dans les vans blancs des Nuits 5 et 8.

Les agents de sécurité (p. 148) arrivent sans laisser beaucoup de temps aux runners pour explorer les lieux (que ce soit grâce à une alerte donnée, à cause des caméras, ou d'une ronde inopinée). Certains entrent par la porte que les runners ont utilisée, d'autres arrivent par le haut prennent place le long de la galerie. Le but initial des gardes est de capturer les runners afin de les interroger. Toutefois s'ils n'ont pas de choix, ils feront fi de la perte du statut d'extraterritorialité et tenteront de les abattre plutôt que de les laisser s'enfuir. Si des gardes sont capturés et interrogés, ils ne savent pas grand-chose et les runners n'obtiendront rien de pertinent.

La sortie s'avère un peu plus ardue, car la centrale est en état d'alerte plus élevée, toutefois ils devraient être en mesure de rejoindre leur moyen de transport sans grande difficulté et de quitter les lieux.

RETOUR EN VILLE

Si les runners se sont mis les Pilgrim's Knights à dos, le retour en ville ne sera pas de tout repos. Ceux-ci ont gardé un œil ouvert pour leur retour et il y a de fortes chances de les recroiser. Cette rencontre peut être menée de diverses façons. Si les runners acceptent de payer le droit de passage, ils devront payer le double de ce qu'ils auraient autrement déboursé à l'aller. Les Pilgrim's Knights pourraient attaquer ou leur chef pourrait leur lancer un duel (voir ci haut). Si les runners utilisent une autre route, le trajet sera plus long, mais ils s'évitent une difficulté. De retour à leur planque, il restera, au mieux, que 3 heures de charge sur la batterie du van.

WHO'S WHO

SIR SPIKALOT

CHEF DES PILGRIM'S KNIGHTS

Sir Spikalot est un changelin torontois qui a grandi avec deux passions : les combats à moto, qu'il écoutait religieusement avec son père, et les légendes de la chevalerie (Roland, la Table ronde, etc.). Instruit, il est courtois au point d'en être déroutant, il est toutefois très tenace et n'a pas peur de diriger d'une main de fer son gang de premier rang, dont les membres sont tous formés aux armes de combats chevaleresques (épée, lance et masse d'armes). Il porte une veste de cuir clouté renforcé au couleur du gang (rouge et pourpre royal) qui accentue ses éperons osseux. Son gang est relativement grand, car il accepte quiconque est prêt à suivre le code de conduite de ses chevaliers.

Âge : 31 ans **Taille/Poids :** 1,82 m/79 kg
Réseau : 4 **Paiement préféré :** nuyens, équipement

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	3 (5)	3	4	3	2	2	3	3	5,0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	5/1	MAJ 1, MIN 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 1, Athlétisme 2, Combat rapproché 5, Influence 5 (Leadership +2), Perception 4, Pilotage 3 (Motos +2)
Augmentations : bras droit cybernétique (Agilité 5)
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 7/– / –/– / –]
Épée [Arme tranchante, VD 3P, SO 13/– / –/– / –]
Lance [Arme tranchante, VD 4P, SO 12/– / –/– / –] (voir détails plus haut)
Ruger Redhawk [Pistolet léger, VD 3P, SA/TR, SO 7/10/7/– / –, 8 (b)]

NOTES IMPORTANTES

- Si vos runners n'ont pas fait preuve d'assez de discrétion dans leurs recherches contre S-K, la corpo enverra à leurs trousses une équipe d'élite de 4 hommes (Professionnalisme 7) qui viendront soutenir les gardes de la centrale. S'ils sont capturés, il sera impossible de les faire parler.

NUIT 10 : ATTAQUE EN MEUTE

À ce point du black-out, le manque d'électricité et de ressources se fait fortement sentir, mais les habitants commencent à s'adapter et à retrouver une certaine forme de normalité. Cela veut dire qu'il est temps de remettre un petit coup de tension et de rajouter un peu de terreur psychologique au cours de cette nuit. Un groupe de bestioles déchaînées sème la mort et oblige les gens à se protéger. S'ils survivent, ils auront à se poser la question suivante : d'où ces créatures sont-elles venues ?

LIEUX IMPORTANTS

Le lieu où va se dérouler ce chapitre n'est pas fixe — il se déroulera là où se trouveront les PJ. Au cours de la nuit, ils découvriront certains indices quant à l'origine de ces créatures, mais ils ne parviendront pas à rassembler suffisamment d'informations pour savoir d'où elles viennent avant une future nuit, donc ce n'est pas le plus important à ce moment.

LE JOB

Il s'agit de survivre. Aucun paiement en vue — combattre ces créatures et leur survivre sera déjà une sacrée récompense. Si les PJ ont besoin d'être poussés à agir, faites en sorte que quelqu'un parmi leurs connaissances leur offre une information utile, un créditube qu'il aura récupéré ou un objet (une arme de mêlée, des réactifs ou quelque chose du genre) à proposer en échange de leur protection.

Les PJ devraient désormais savoir que c'est pendant la nuit que les événements deviennent un peu dingues, et il est probable qu'ils aient à suivre une certaine routine de sécurité ou qu'ils aient un objectif à atteindre. Quoi qu'il en soit, ils devraient entendre les premiers cris vers 23 heures. Depuis le début du black-out, il n'est pas inhabituel d'entendre des cris au cours de la nuit, mais ceux-ci sont empreints d'une forme de terreur qui attire l'attention. Les PJ peuvent remonter la source de ces cris, ou se contenter de poursuivre leur chemin ; dans tous les cas, ils tomberont sur les restes d'une victime venant de se faire attaquer. Ils découvrent un corps ayant subi de profondes lacérations au niveau du ventre, d'impressionnantes morsures au niveau des jambes et dont le visage a été à moitié dévoré. Il est évident que ces blessures ne sont pas l'œuvre d'un métahumain normal.

La victime est connue au sein de la communauté qui entoure les PJ ; elle peut même être un PNJ récurrent même si, à ce point de l'aventure, il n'est pas conseillé de tuer un des principaux PNJ apparaissant dans ce livre. Que les PJ informent la communauté de cette macabre découverte ou que ce soit quelqu'un d'autre qui tombe sur le corps, la nouvelle de cette mort terrorise les habitants et les cris lointains sont la preuve que, quoi que cela puisse être, cela risque de revenir.

Accordez une demi-heure aux PJ pour se préparer à l'attaque suivante avant de lâcher les bêtes sur eux. L'attaque est composée de quatre troglodytes, mais ce nombre peut être adapté en fonction de la force des PJ. Ces créatures sont particulièrement affamées et font des ravages dans le voisinage. Si les PJ disposent d'une Connaissance relative à la vie sauvage ou aux créatures, ils peuvent effectuer un test de Perception + Intuition (2) pour comprendre que des animaux affamés ont dû être relâchés dans une zone proche, parce que s'ils étaient venus de plus loin ils auraient trouvé de la nourriture en chemin — *quelle qu'elle soit*.

Les troglodytes sont tellement affamés qu'ils n'hésiteront pas à se battre jusqu'à la mort de deux d'entre eux, auquel cas les survivants comprendront qu'ils sont en train de se faire submerger et tourneront les talons avant de prendre la fuite. Un test de Jauger les intentions réussi

apprendra aux PJ que les bêtes vont alors retourner de l'endroit d'où elles sont venues.

Les troglodytes sont plutôt rapides et furtifs, et il est donc possible que les PJ les perdent de vue à un moment ou un autre (à moins qu'ils utilisent de la magie ou de la technologie pour augmenter leur vitesse). Retrouver la trace des troglodytes après les avoir perdus de vue requiert un test de Plein air + Intuition (2).

Les troglodytes poursuivent jusqu'à un sous-sol abandonné. Il n'y a aucun signe de vie ou d'habitat. Toute tentative d'observation astrale ou sort Détection de la magie dans la zone révélera qu'une magie puissante a récemment été utilisée dans cette zone. Cela confirmera donc que les troglodytes y ont été amenés intentionnellement.

Les troglodytes morts portent des colliers pourvus de marqueurs RFID qui émettent un signal sans fil — quelque chose de rare en ville en ce moment. Les hackers peuvent tenter de tracer les appareils qui sont en lien avec le collier, et ils parviendront à remonter leur trace, à un ou deux pâtés de maisons du sous-sol d'où sont sortis les troglodytes. Une fois qu'ils auront récupéré cette information, le signal s'éteindra. Les colliers possèdent des électrodes qui peuvent envoyer des décharges aux troglodytes, ce qui permet d'obtenir une certaine forme de contrôle de ces bêtes par un utilisateur distant.

WHO'S WHO

Aucune nouvelle personne n'apparaît dans cette section ; les PJ devraient cependant toujours interagir avec ceux qu'ils ont rencontrés au cours des nuits précédentes, dont Krampus, Magdalena Krilow ou encore Eeka Krause (voir **Nuit 1**, p. 39).

TROGLODYTES

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	3	4	2	3	2	3	2	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	7/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 5, Combat rapproché 2 (Griffes +2), Furtivité 6
Pouvoirs : Armure (2), Conscience, Dissimulation, Sens accrus (vision thermographique)
Faiblesses : Allergie (lumière du soleil, Modérée), Primitif
Armes :
Griffes [Mains nues, VD 2P, 6/– / –/– / –]

NOTES IMPORTANTES

- Les colliers et les informations qu'ils contiennent pourront s'avérer utiles aux PJ au cours de la **Nuit 14 : Menace numérique**.
- Les troglodytes sont issus des expérimentations de la Dr Tilda Aurand, qu'ils rencontreront au cours de la Nuit 21. Sa base d'opérations n'est qu'à un pâté de maisons du sous-sol où sont apparus les troglodytes — les PJ devraient faire le lien lorsque le moment viendra. Au besoin, le MJ peut fournir des indices supplémentaires aux PJ afin qu'ils établissent les bons liens le moment venu, comme un bout de tissu.

NUIT 11 :
CASSEURS DE CODE

La vie nocturne de Toronto a pris un sérieux virage vers la survie et la protection depuis le début du black-out, et chacun est à la recherche d'informations permettant de passer le cap de ces nuits froides. Même si jusque-là il n'a pas été simple de rassembler des informations pertinentes, lorsque l'une d'entre elles se fait jour, elle est d'importance. Le réseau de vans des pirates de grille de la Matrice a fait lever plus d'un sourcil, et, tout au long du parcours, des noms y ont été associés.

Ce qui ne fait pas l'affaire des shadowrunners, qui n'aiment pas attirer l'attention sur eux, même si cela leur permet de chopper des missions pouvant leur rapporter pas mal d'argent.

ACCROCHE

Après les efforts déployés par les runners afin de remonter la trace des vans pirates de la Matrice et d'en comprendre le fonctionnement, il semble dorénavant évident que quelqu'un d'influent du Grand Toronto s'intéresse à leurs faits et gestes. Certains agents bien informés, avec l'aide d'un de leur ancien employeur, ont commencé à démêler un écheveau qui pourrait s'avérer être d'une extrême importance. Et qui est mieux placé pour effectuer ces investigations que les runners qui ont, les premiers, mis le réseau au jour ?

LIEUX IMPORTANTS

Au départ, les runners n'auront qu'un unique point à Toronto à visiter pour le compte de leur employeur, mais, au cours de l'enquête qui s'en suivra, ils se déplaceront plus largement au sein de la ville. Après tout, leur proie est un homme puissant avec une forte propension à disparaître et aux agissements des plus secrets. Voici des endroits où les runners sont susceptibles de se rendre :

MAISON D'OR DE XIAO

Nichée en plein milieu du marché des **communes de Thornhill**, la Maison d'Or de Xiao est un restaurant chinois de l'ancienne époque, plaque tournante de tout le business de la Triade de la **Main du dragon** ainsi que le seul endroit où **Grand-mère Biyu** rencontre ses clients. En tant que restaurant traditionnel, nul n'est besoin d'électricité pour la conception de ces menus gastronomiques chinois qui sont élaborés avec des ingrédients préparés par des chamans suivant des méthodes ancestrales — ce qui le rend, ainsi que tous les vendeurs de rue qu'il fournit, extrêmement populaire en ces temps de black-out. Les tables recouvertes de nappes cramoisies sont presque toujours remplies de clients qui viennent se mettre au chaud et déguster un bon repas. Dernièrement, l'argent ainsi gagné par la famille dépasse même celui rapporté par certaines de leurs activités illégales. Avec le succès du restaurant, il peut sembler difficile de se rappeler son

dessein criminel d'origine — si ce n'est par la présence des hommes de main à la mine patibulaire qui surveillent chaque entrée, chaque sortie, ainsi que l'escalier qui descend vers la salle de jeu dans laquelle on ne peut pénétrer que sur invitation.

ENTREPÔTS RÉFRIGÉRÉS DU MÉMORIAL YONGE-DUNDAS

Situé à peine à quelques pâtés de maisons du centre social qu'est le Senator, le « Yeed » est un énorme complexe d'unités de stockage réfrigérées. Les unités de stockage de ce complexe sont de tailles très différentes, allant de celle d'une penderie à celle d'un petit garage, tailles proportionnelles à la somme que le propriétaire a allouée à la location. L'intérêt des unités de stockage de Yonge-Dundas par rapport à celles qu'on peut trouver un peu partout ailleurs dans le Grand Toronto, c'est qu'il n'y a pas besoin de reconnaissance par SIN ou par RA pour les ouvrir, car elles sont verrouillées par des systèmes de serrures manuelles. Les climatiseurs ont été mis à mal par le black-out, d'où la légère odeur de moisi qui s'échappe de toute la zone depuis quelques jours, bien que rien n'ait encore été vraiment abîmé. C'est là que les runners vont rencontrer l'excentrique, mais bien informé, **Tator**, qui sera un personnage central de la recherche d'informations de ce soir.

CONFISERIE DE NEVERLAND

Située à Moore Park, juste à côté du cimetière de Mount Pleasant, la Confiserie de Neverland détonne vraiment dans le paysage de Toronto. Il s'agit d'une confiserie entièrement automatisée, avec des vendeurs-machines qui distribuent des gobelets en papier d'amidon remplis de bonbons et de douceurs fabriquées dans la cuisine privative située en dessous de la boutique. On n'aperçoit jamais aucun employé dans la boutique, et les distributeurs automatiques sont réapprovisionnés au cours des premières heures de la journée, alors que Neverland est encore fermé. La raison en est simple. C'est parce que toute l'activité — la confection et la vente des friandises — est orchestrée par **Peter Pan**, une goule au comportement bon enfant, et sa horde, **les Enfants perdus**. Comme le black-out a complètement mis leur activité à l'arrêt, ces goules se retrouvent à ne plus savoir quoi faire de leur temps.

BIBLIOTHÈQUE PRIVÉE RUN & SOLLARS

Cette petite boutique de coin de rue de style bodega doit son nom à ceux de ses premiers propriétaires, deux bibliothécaires qui y avaient stocké la grande majorité des livres, cartes et autres textes imprimés qu'ils avaient accumulé, il y a environ cinquante ans de cela. Leur objectif était de protéger ces écrits en créant des versions électroniques qui permettraient aux générations futures d'en profiter, et s'assurèrent que l'équipe de direction à qui ils revendirent leur commerce en 2031 poursuivrait leur initiative. Run & Sollars est un des endroits favoris où se rendent les chercheurs et les historiens qui veulent trouver des cartes, des plans et des textes anciens ; on peut également y trouver certains textes parlant de mysticisme. À cause du black-out, plus de quatre-vingts pour cent de leurs ouvrages sont inaccessibles, ce qui ne l'empêche pas de rester la plus importante collection d'ouvrages physiques du Grand Toronto vers laquelle se tournent ceux qui ont besoin d'un contact papier.

CABINET JURIDIQUE SEVEN SISTERS

La coopérative de correspondance du Cabinet juridique Seven Sisters représente l'évolution naturelle de ces sept cabinets juridiques qui se sont créés au cours des derniers siècles pour devenir un collectif de procureurs, de conseillers juridiques, d'experts bénévoles et d'autres aides légales — jusqu'en novembre 2069, où cinq des sept sociétés ont été acquises par des cabinets juridiques financés par des mégacorporations. Les Sept Sœurs sont alors passées de l'organisme de protection du tout à chacun de Toronto à un conglomérat froid et impitoyable de procureurs qui ne sont motivés que par l'argent et dont les honoraires annuels suffiraient à eux seuls à équiper un groupe de runners avec le matériel le plus onéreux.

LE JOB

Dès que les runners mettent le nez dehors au coucher du soleil, ils sont accueillis par deux hommes de main de la Main du dragon qui les attendent à côté d'un chariot tiré par un cheval qui les emmènera dans les communes de Thornhill, pour les déposer devant la Maison d'Or de Xiao afin d'y rencontrer Grand-mère Biyu. Elle racontera aux runners (et n'acceptera pas de réponse négative) que ses « fils dévoués » à Renraku les ont désignés comme étant les plus à même de remplir des missions en lien avec les vans de la matrice sous contrôle des pirates de grille. Elle leur propose 500 nuyens et un repas complet pour se rendre aux entrepôts réfrigérés du Mémorial Yonge-Dundas et de faire le tri dans les informations que son agent (Tator) a récupérées en démantelant le van matriciel et son équipement. Elle tient à être mise au courant de tout ce qu'ils apprendront au sujet du mystérieux mécène des pirates de grille.

Tator a découvert une tonne d'informations utiles à partir de la banque de données du van, dont un nom « Camden Espinoza » ainsi qu'une série de programmes du GridGuide qui font référence à des cartes papier. Ces cartes ont été dessinées par les experts de Run & Sollars, ce qui en fait le premier endroit à visiter pour découvrir pourquoi ces cartes ont été conçues, et par qui. Si les runners posent la question, Tator leur expliquera comment il est entré en possession du van de la Matrice, qui lui a été remis par un des « gentils » de la Confiserie de Neverland.

À Run & Sollars, il est possible de discuter ou donner un dessous de table au **Cartographe** pour qu'il donne le nom de l'avocate, **Astrid Case**, qui l'a engagé afin qu'il dessine les cartes du GridGuide. Il n'a aucune idée de pourquoi ou dans quel but, mais rapporte qu'il a été payé en espèce quelques jours avant la première nuit de black-out.

Si les runners retournent voir Grand-mère Biyu avec l'information indiquant d'Espinoza serait un des hommes d'influence au sein du centre-ville, elle leur donnera 750 nuyens à chacun et leur offrira un nouveau repas.

En plus de cet objectif principal à résoudre, les runners pourront, au cours de cette nuit, tenter d'en atteindre d'autres.

1. JOBS SECONDAIRES POUR GRAND-MÈRE BIYU

Se faire bien voir de la Main du dragon peut s'avérer très profitable et permettre d'avoir accès à de nombreuses missions différentes par la suite. Si, au cours d'une conversation avec Grand-mère Biyu, un runner obtient au moins 1 succès au cours d'un test de Négociation, il pourra lui demander si elle a d'autres tâches à leur faire accomplir en son nom. Dans ce cas, elle peut leur proposer :

A. LIVRAISON POUR UN RAO

Grand-mère a besoin qu'un paquet soit livré à un officier rival de la Triade, un Rao, connu dans les rues sous le nom de « Luna Khan ». Le paquet ne doit en aucun cas être ouvert, ne comporte aucun élément ni signal sans fil et doit être remis en main propre à son destinataire, et à nul autre. À l'intérieur du paquet, les runners découvriront, s'ils décident de l'ouvrir, un doigt sectionné emballé ainsi qu'une petite note « Châtiment appliqué. Aucun pardon. » Si la mission est réussie, les runners gagneront 1 000 nuyens.

B. RÉCUPÉRER LA COMMANDE DU CHEF

Cela peut sembler un job simple pour des shadowrunners : le chef cuisinier de la **Maison d'Or** attend une commande précieuse de mollusques vivants qui viennent juste d'arriver en ville. C'est une cargaison comportant environ cent kilos de moules, de calmars et d'autres petits animaux livrés dans plusieurs containers de polymère renforcé. La cargaison est entreposée dans une consigne du quartier des docks, et la nourriture périssable commençant à pourrir, sa valeur est passée à plus de 5 000 nuyens. Si les runners récupèrent les provisions et qu'ils les ramènent à bon port, ils recevront 250 nuyens chacun et des repas à chaque fois qu'ils passeront.

C. UNE FRAPPE ANONYME

Il est rare que Grand-mère demande à des étrangers de faire du nettoyage pour le compte de sa famille, mais cette fois, il s'agit d'une cible médiatique qui passe énormément de temps pas très loin de **Casa Loma** et du **Senator**. La cible est un homme d'affaires elfe très endetté du nom de Lynum Helvettimal. Grand-mère indique qu'elle n'a que faire que ça soit violent et/ou fait en public, comme sa famille ne sera en aucun cas soupçonnée, mais que la cible ne doit pas souffrir. Elle offre 10 000 nuyens pour l'équipe.

2. FARFOUILLER DANS LE YEED

Il y a des douzaines de containers au niveau des entrepôts réfrigérés du Mémorial yonge-Dundas, et pendant que les runners sont en train de parler avec Tator, il n'est pas impossible que certains membres de l'équipe souhaitent aller farfouiller pour voir s'il n'y a pas moyen de chaparder quelques bricoles pendant que les systèmes de sécurité électroniques sont hors service. Il faudra réussir un test de Force + Agilité (4) pour parvenir à ouvrir physiquement un de ces containers. Il y a également la possibilité de casser le container (indice de structure 12).

Certains des containers referment des objets d'une certaine valeur :

Stockage de véhicules : qu'ils y soient stockés en un seul morceau ou en pièces détachées, certains renferment des véhicules ne fonctionnant plus. Généralement, rien de plus grand qu'une moto ou une voiture à une ou deux places, mais ils peuvent rapporter quelques milliers de nuyens s'ils sont retournés à leurs propriétaires ou confiés au bon rigger.

Drogues : Ce genre d'endroit est parfait pour stocker des marchandises illégales et autres produits similaires. Même s'il est évident que ces dernières seront piégées et dissimulées dans d'autres containers verrouillés, il y a moyen de récupérer un gros paquet de BTL, des patchs adhésifs et des inhalateurs de narco.

Armes nécessitant un permis : Il est difficile de se balader avec des armes lourdes sans éveiller les soupçons, ou alors qu'il faut avoir un permis pour pouvoir les utiliser. Les gars qui se battent avec des armes lourdes sont nombreux à n'aller récupérer leur matos que juste avant un job, ce qui signifie qu'il y a de bonnes chances de trouver de l'armement difficile à se procurer en règle générale dans un de ces containers — le genre de truc qui risque de leur causer des problèmes si les autorités, ou les véritables propriétaires, s'ils apprennent qu'ils ont mis la main dessus.

Organes en décomposition : Des corps entassés, des organes volés, et même du bioware ; normalement, tout ça peut être parfaitement conservé dans des containers réfrigérés, mais à cause du black-out, plus rien ne fonctionne, et au bout de onze jours, bon nombre d'entre eux commencent à dégager une certaine odeur. Il ne sera pas bien compliqué de deviner quels sont les containers qui contiennent des éléments avariés. Quant à savoir si cela vaut le coup de se mettre à gerber pour voir s'il y a quelque chose d'intéressant dedans, c'est une autre histoire.

3. CHAPARDAGE DE DONNÉES

Le van de la Matrice que Tator a récupéré peut encore être source de données pour les runners, certaines de ces dernières étant encore présentes dans les restes du transmetteur, du siphon et de la batterie SpriteLok. Avec l'obtention d'au moins 5 succès lors de tests d'Électronique et un peu de recodage, les runners pourront obtenir des informations intéressantes parmi les données récupérées. Il y a peu de chances que ces informations aient un rapport direct avec ce que les runners sont en train de faire sur le moment, mais elles pourront leur être utiles un peu plus tard.

4. VENIR EN AIDE AUX ENFANTS PERDUS

La Confiserie de Neverland a permis d'éviter que Piotr Ostrowlski et sa horde des goules des Enfants perdus ne deviennent des fous affamés de chair à dévorer. En

leur occupant l'esprit par la fabrication des confiseries et de certains mélanges « spéciaux » destinés à satisfaire leur faim physique, la petite boutique a permis qu'ils conservent une grande partie de leur humanité depuis maintenant deux décennies. Mais maintenant que l'électricité est coupée, les goules sont dans un piteux état et ont l'impression qu'elles vont perdre le contrôle qu'elles avaient préservé au prix de tant d'efforts. Si les runners arrivent à aller au-delà de la maladie des goules, ils apprendront qu'au fil du temps Piotr a mis de côté des dizaines de milliers de nuyens qu'il partagera volontiers avec quiconque permettra aux siens et à lui de rester sains d'esprit.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages qui tiendront un rôle important dans ce chapitre et les suivants, dont :

GRAND-MÈRE BIYU

La matriarche de la Triade de la Main du dragon est connue pour être extrêmement difficile à rencontrer en personne ainsi que pour son code d'honneur sans pitié dès qu'il s'agit de sa famille. Elle est très âgée, aucunement augmentée, et un de ses yeux est vitreux (l'autre est d'un magnifique vert jade). Les gens susurrent qu'elle serait en fait *Wu Lung*, un ancien dragon chinois, mais on ne lui a jamais associé la moindre touche de pouvoir draconique au-delà du fait d'être à la tête de la triade la plus puissante de Toronto depuis plus de soixante ans. Grand-mère a un fils dont elle est séparée, Jin, qui est parti à Seattle il y a plus de cinq ans de cela afin de prendre ses distances avec les agissements de la Triade et de devenir un shadowrunner opérant sous le nom de Raiden. Les caractéristiques de Grand-mère Biyu sont disponibles p. 146.

TATOR

C'est un nain aux yeux hagards, aux cheveux de toutes les couleurs et recouvert de tatouages représentant des circuits imprimés sur tout le corps. C'est l'archétype de l'excentrique. Il est bruyant, imprévisible et ne peut s'exprimer qu'en faisant d'amples gestes exagérés dans tous les sens. Il connaît la Matrice et sait comment se jouer des mesures de sécurité électroniques, et il doit un *énorme* paquet d'argent à la Triade. C'est la raison pour laquelle il a été réquisitionné pour désosser un van de la Matrice qui a été récupéré à proximité de la **Confiserie de Neverland**, et dont les chauffeurs avaient disparu avant que l'ami de Tator, **Peter Pan**, remarque qu'il regorgeait de technologie étrange et qu'il l'appelle pour le prendre en charge. Utilisez les caractéristiques du Technomancien, p. 92, *SR6*.

PIOTR "PETER PAN" OSTROWLSKI

Enfant, Piotr était fan des pièces de théâtre et en montait pour les enfants de son école, mais lorsqu'il s'est retrouvé contaminé par le VVHMH après un accrochage dans un transport en commun, il a fui loin de sa famille et de ses amis. Il savait ce qu'il en était. Il avait lu les nouvelles ; il représentait un danger pour ceux qu'il aimait. Quittant Orlando pour partir plus au nord, il s'est rendu compte que le climat plus froid — en particulier les hivers — était bénéfique à son état et empêchait le virus de « goulifier » son esprit. Piotr utilisa alors ses talents de cuisinier pour venir en aide aux autres goules, et même certains vampires, mais il restait toujours fidèle à son rêve d'enfant, celui de rendre les gens, et particulièrement les enfants, heureux. C'est de là que lui sont venus le nom et l'idée de la Confiserie de Neverland, une manière ironique de rappeler à quel point il était susceptible de vivre longtemps — du moins tant qu'il pourrait se raccrocher à ses pensées positives. Utilisez les caractéristiques de la Goule, p. 222 *SR6*, mais ajoutez les Connaissances Gestion d'Entreprise et Cuisine, augmentez Logique à 4 et Charisme à 2.

LES ENFANTS PERDUS

Réduits à treize membres, deux ont quitté leurs rangs ces jours derniers suite à la perte de leur self-control, ces goules sont aussi posées et humaines qu'elles peuvent l'être vu leur condition. Elles aident **Piotr** en travaillant dans sa confiserie enterrée, n'hésitent pas à effectuer des petits larcins et autres cambriolages afin d'apporter les fonds nécessaires au fonctionnement de la boutique et pillent occasionnellement des mausolées afin d'y récupérer les matériaux bruts nécessaires à la préparation de leurs repas et autres décoctions. Elles sont très protectrices envers leur Peter Pan et sont nombreuses à s'inquiéter de son état mental depuis le black-out. Utilisez les caractéristiques des Goules classiques, p. 222, *SR6*, mais augmentez leur Logique à 3.

ELIAS "LE CARTOGRAPHE" HANSON

Bibliothécaire nain d'une grande timidité versé dans le graphisme et la réalisation de cartes, Elias est un des employés à plein temps du **Run & Sollars** sans pour autant faire partie des propriétaires. Il n'est pas particulièrement bien payé pour le travail qu'il accomplit, et il est donc assez facile à corrompre, voire à menacer, afin d'obtenir des informations importantes. Information du genre qu'une avocate des Seven Sisters, Astrid Case, l'a embauché afin de réaliser des cartes comportant des tracés bizarres qui font le tour du Grand Toronto. Utilisez les caractéristiques du Mondain de Toronto, p. 150.

ASTRID CASE, MEMBRE DU BARREAU

AVOCATE HUMAINE

Astrid est la représentante légale d'un certain **Camden Espinoza**, payée par honoraires trimestriels à la hauteur de 250 000 nuyens. Cette fortune personnelle la rend presque impossible à corrompre. Cependant, il y a moyen de la raisonner, le black-out ne lui simplifiant pas la vie dans le sens où elle fait un gros usage de tout ce qui est technologique. Elle n'a rencontré Camden qu'à une seule reprise (même si elle est capable de le décrire parfaitement), mais réceptionne énormément de notes et de

mémos depuis un bureau loué à deux pâtés de maisons du Senator, qu'elle soupçonne d'ailleurs n'être qu'une autre façade, parce qu'elle n'y voit jamais personne à part quelques drones et du mobilier de bureau.

Âge : 43 ans — Taille/Poids : 1,70 m/52 kg
Réseau : 4 — Paiement préféré : nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	2	2	3	4	6	4	4	3	5,5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	6/1	MAJ 1, MIN 2	9/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Électronique 3, Escroquerie 3, Furtivité 1, Influence 5, Perception 4, Pilotage 3
Augmentations : amélioration mnémonique 3, commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1) implanté
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), générateur de bruit blanc (indice 4), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/–/–/–/–]
Yamaha Pulsar I [Taser, VD 6E(e), SA, SO 9/9/–/–/–, 4(m)]

NOTES IMPORTANTES

- Quiconque s'arrange pour se mettre en bon terme avec la Main du dragon en fera un Contact avec un indice de Réseau d'au moins 3. La triade possède une forte influence dans le Grand Toronto et pourra être d'une grande utilité dans les nuits à venir.
- Camden Espinoza est très mystérieux et passé maître dans l'art de la discrétion, et au moment où commence l'histoire des 30 Nuits, il ne veut en aucun cas être trouvé. Il faudrait vraiment un enchaînement de circonstances exceptionnellement favorables aux runners pour qu'ils parviennent à en apprendre plus que ce qui est présenté ici. Cela étant dit, il a été vu au Senator avant le black-out, mais n'a été aperçu nulle part dans le monde physique depuis, par aucune des personnes avec lesquelles les runners sont en relation. Plus d'informations sur les véritables faits et gestes d'Espinoza seront révélées dans les nuits à venir.
- Si des runners ont la Triade de la Main du dragon comme contact et qu'ils remplissent une mission pour Grand-mère Biyu, leur Loyauté augmentera de 1.
- Dans les Ombres de Toronto, des rumeurs de l'invasion des UCAS par le Québec le 14 novembre commencent à filtrer. Dans les bars de runners, il est question d'offres d'emploi pour des jobs en démolition à l'extérieur de la ville, des compétences en français constituent un atout (p. 80 et 163, *Noir total*).
- Le matin suivant les événements de la Nuit 11, les runners reçoivent la visite astrale de Mme Martin pour leur quatrième rapport hebdomadaire (celui du 17 novembre). Ce que les runners pourraient avoir découvert et qui serait d'intérêt :
- Nina Schmidt est en réalité un dragon du nom de Brunwyn (Nuit 6)
- Brunwyn s'est installée au dernier étage de l'Édifice public Dominion (Nuit 6 ou 7) et Peregrine a ouvert un refuge au rez-de-chaussée (Nuit 7) ;
- Le Dominion est construit sur l'intersection de deux lignes mana (Exploration de Toronto, probablement pré-Black-out, Nuit 7) ;
- Dans le serveur de l'Édifice, des correspondances cryptées pointent vers un appareil responsable du black-out dans la centrale de Ruhr-Nuklear à Pickering (Nuit 7) ;
- L'appareil n'était pas opérationnel, mais S-K semblerait être derrière le Black-out de Toronto. Ce qui n'a pas pu être déterminé, c'est si d'autres corporations voire si la Cour Corporatiste en sont au courant ou en sont complices (Nuit 9).

NUIT 12 : LA PISTE DE LA CORRUPTION

La situation a officiellement commencé à devenir complètement intenable dans le Grand Toronto. Entre le froid, le manque d'électricité, les accès matriciels pirates sporadiques et la plupart des systèmes primordiaux de la ville qui ne fonctionnent plus correctement, les gens sombrent dans le côté obscur de leur nature profonde. Cependant, pour quelques privilégiés, ce mal-être général est le parfait terreau qui va mener à l'émergence de nouveaux et odieux instruments grâce auxquels ils pourront remodeler le monde. Tout le monde n'est pas abattu par cet état de délabrement général ; certains tentent même d'aggraver les choses afin d'en tirer un maximum de profit.

Les runners ont déjà été témoins d'événements fortuits dus à l'obscurité prolongée qui recouvre toute la région — ils vont maintenant être confrontés à ce qu'il se passe lorsque des forces maléfiques tentent d'empirer encore plus la situation.

ACCROCHE

Après presque deux semaines de black-out dans Toronto, la plupart des stocks de denrées alimentaires ont dû se débarrasser de tout ce qui avait été ouvert, et tout ce qui n'a pas pu être préservé grâce aux prémices de l'hiver de l'Ontario ou par magie est totalement avarié depuis deux jours. Les gens se sont tournés vers les aliments se conservant longtemps, les conserves et autres denrées non périssables pour s'en sortir, mais même cela ne durera pas éternellement.

Erich Rothers, un chaman toxique indépendant, dont le nom de culte est Père Gorgon, a récemment été embauché par la Coopérative Crystal Maize (CCM), une succursale discrète d'Aztechnology spécialisée dans l'élaboration de junk food à longue conservation composée presque entièrement de faux sirops de maïs et de féculents concassés. Son boulot, tel qu'il lui a été présenté par la mandataire de CCM **Marbelle Pasquelle**, consistait à faire appel à un puissant esprit qui parcourrait les différentes zones du Grand Toronto dans lesquelles les nantis de la ville peuvent encore s'acheter de la nourriture correcte, et de la rendre impropre à la consommation afin de booster les ventes des horribles « AttakSnak » de CCM qui disposent d'une durée de conservation (demi-vie ?) de cinq cents ans.

Le rituel d'invocation de Rothers est renforcé par les forces maléfiques invisibles œuvrant à Toronto (dont les événements de la **Nuit 4 : La nuit des morts-vivants**), et ce qui aurait au départ dû être un esprit toxique mineur est devenu un esprit de corruption majeur du nom de **Mezcallus Negh**. L'esprit suit les instructions qui lui ont été données, sillonnant la ville à la recherche d'endroits où il y a encore de la nourriture comestible afin de la souiller.

Depuis qu'il s'est attelé à sa tâche, certains événements imprévus se sont produits, et des alliés de circonstance ont

surgi des ombres pour s'assurer qu'il réussisse sa mission. Même si cela signifie se mettre sur la route des runners.

LIEUX IMPORTANTS

Les runners auront pour tâche principale d'entraver la progression de l'esprit de corruption, ce dernier étant à la recherche d'entrepôts encore remplis de nourriture. Au fil du temps, Mezcallus Negh va se lasser de corrompre la nourriture et va décider de se rendre à **Taddle Creek** pour tenter d'empoisonner les réserves d'eau du Grand Toronto. Voici plusieurs endroits où les runners auront la possibilité d'arrêter l'esprit :

METRO FOOD SERVICES

Metro est une chaîne d'épiceries et de vente d'équipement de la maison dont on peut trouver les magasins un peu partout dans le Grand Toronto, et c'est là où se rend la majorité des habitants lorsqu'elle cherche de quoi s'approvisionner pour plus d'un repas. Le black-out a fait pourrir la plupart de leurs denrées alimentaires périssables, et celles à plus longue conservation ont été dévalisées en l'espace de quelques jours, ne laissant dans les rayonnages que les denrées qu'on conserve dans ses placards en cas de gros coup dur. De plus, comme les systèmes de paiement ne fonctionnent plus, les responsables de magasins ne peuvent plus accepter que les créditubes, les échanges ou les transactions non financières.

MARCHÉ COUVERT FIESTA FARMS

Fiesta Farms, entreprise qui ne cesse de prospérer depuis des générations, est une destination courue autant par les habitants de Toronto que les touristes aisés qui viennent y acheter de la nourriture maison, des objets artisanaux ou même des œuvres d'art. Elle accueille la haute société et des touristes qui dépensent sans compter et possède une équipe composée d'une douzaine de « cuisiniers mystiques » et « chefs hermétiques » qui élaborent des produits haut de gamme — même en ces temps de black-out. Les dirigeants de Fiesta Farms, parfaitement conscients de la demande croissante de leurs produits et services, ont engagé une équipe de sécurité importante dont la plupart des membres sont payés en repas et couchage.

RÉSEAU DE DISTRIBUTION DE LA COOPÉRATIVE CRYSTAL MAIZE

Le réseau de distribution CCM est un complexe entouré d'une enceinte, situé juste à côté du quartier des docks, dont les entrepôts sont remplis du sol au plafond de piles de caisses d'AttakSnak et de tout un tas de véhicules alimentés par la grille qui attendent de livrer des produits alimentaires à différents magasins, boutiques Metro et autres revendeurs dès que possible. L'endroit est dirigé par **Marbella Pasquelle**, qui répond directement aux mandataires de sa compagnie mère, Aztechnology.

TIM HORTON'S / SOJABUCKS/ CAF-STANDS

Il existe des dizaines, voire sans doute des centaines, de petites boutiques de nourriture à emporter qui proposent aux habitants du Grand Toronto leurs fast-foods et autres produits à forte dose de caféine ou de sucre depuis que les canadiens en sont devenus friands. La plupart de ces boutiques de snacks sont aujourd'hui totalement automatiques, ce qui les rend indisponibles à cause du black-out ; et les rares qui fonctionnent encore sont prises d'assaut. De ce fait, elles risquent de se retrouver en point de mire de tout un tas de malfrats, des gangers en passant par les vagabonds affamés jusqu'aux plus nuisibles qui souhaitent voir Toronto en proie à la famine. Pour à peine quelques nuyens, on peut acheter une boîte de TimBits et une tasse de soycaf bien chaude — même s'il faut pour cela traverser une zone de guerre.

STATION D'ÉPURATION DE TADDLE CREEK

Cette immense structure en brique est située en plein cœur de l'ancien parc de Taddle Creek. Elle a été construite pour apporter une solution technologique au filtrage des polluants et de poisons de l'eau courante. Plus tard, elle a subi des modifications afin de servir de loge magique/chamanique avec pour objectif le nettoyage la manasphère. Le groupe d'employés qui travaille à Taddle Creek partage ses effectifs et ses quarts avec celui de **Green Groves**, mais ce premier site est bien mieux protégé, que ce soit sur le plan physique ou astral, ce qui en fait un haut lieu spirituel où se concentre la majorité des efforts de purification de Toronto. Ce qui en fait également une cible privilégiée de tous ceux qui ne partagent pas cette opinion. Le maître chaman du site, le **Walker in Ways**, est parfaitement conscient des potentiels dangers qui peuvent les attendre au tournant d'une invocation.

LE JOB

Les runners sont contactés par un messager (sous la forme d'un esprit avenant) leur indiquant qu'ils devraient se rendre à **Green Groves** au coucher du soleil afin de discuter avec le **Walker in Ways**. Celui-ci a ressenti que des événements étranges qui se sont produits dans le plan astral et la manasphère du Grand Toronto, comme la fragilisation du voile et l'arrivée (tout juste évitée) de **Camazotz**, l'esprit des ténèbres (voir **Nuit 4 : La Nuit des morts-vivants**), le renforcement des forces magiques dédiées à la protection de Toronto pendant ce black-out et l'avènement de nombreux cultes et autres confréries à travers toute la région. Le Walker in Ways a également ressenti le rituel qui a permis l'invocation de **Mezcallus Negh**, et il veut s'assurer que quelque chose soit entrepris afin de protéger Toronto de ces fléaux d'outre-monde. Ses esprits l'ont informé de l'aide que les runners avaient déjà apportée, et c'est la raison pour laquelle il souhaite se tourner vers eux.

Il leur demande d'empêcher l'esprit de corruption de provoquer trop de dégâts à long terme sur le monde physique, mais indique ne pas pouvoir les payer de manière conventionnelle (en nuyens). En lieu et place, le chaman proposera une des trois faveurs suivantes au lever

du soleil — si Mezcallus Negh ne parvient pas à obtenir 25 succès d'influence corruptrice (voir Notes importantes, plus loin).

- Un an d'accès gratuit à l'eau et aux installations des loges spirituelles de Green Groves et de Taddle Creek.
- Cinq invocations spirituelles de leurs choix, utilisables dans le futur (tout en restant raisonnables, évidemment ; il n'est pas question d'invoquer une invasion d'esprits insectes ou d'esprits de Puissance trop élevée).
- Un focus d'invocation gratuit égal à la moitié du rang de Magie d'un personnage, arrondi à l'entier supérieur. Il faudra cependant payer le coût en Karma pour le lier.

Le Walker in Ways propose à chaque runner une dose d'« huile de mana » naturelle sous forme de gouttes à mettre dans les yeux. Ces gouttes, une concoction secrète à base de résidus spirituels et de liqueurs d'herbes, provoquent une très forte douleur de plusieurs minutes après avoir été versées sur le globe oculaire (elles sont inefficaces sur des yeux cybernétiques). Lorsque la sensation de brûlure s'estompe, les yeux s'éclaircissent d'une ou deux teintes et permettent au runner de percevoir des choses du plan astral comme s'il était de nature duale, et ce, jusqu'au lever du soleil. Grâce à ce cadeau (s'ils l'acceptent), même les non-mages auront la possibilité de percevoir les manifestations spirituelles.

Le chaman souhaite que les runners mettent fin à cette vague de corruption, même s'il n'en connaît pas vraiment tous les tenants et aboutissants. En gros, il les arme avant de les envoyer combattre une menace d'outre-monde dont ils ne savent pas grand-chose.

En plus de cet objectif principal, cette nuit offre d'autres objectifs aux runners, si ces derniers en sont capables :

1. ÉVITER D'AUTRES AGENTS DE LA CCM

La Coopérative Crystal Maize dispose de ses propres mages au sein de l'équipe dirigeante qui donneront l'alerte dès que les runners seront sur les traces de Mazcallus Negh. Marbella réalisera rapidement la menace que représentent les runners sur le bon déroulement de ses manigances visant à gagner pouvoir et influence, et elle n'hésitera pas à utiliser ses relations et ses contacts d'Aztecnology afin de les contrer. Voici différentes possibilités :

A. AGENTS DE LA LOGE NOIRE

Il y a au sein de la Loge noire de nombreux utilisateurs de magie qui n'hésiteront pas à faire usage de cette dernière, ainsi que de toutes les ressources à leur disposition, en échange d'une rémunération même si elle leur vient d'une entité extraplanaire (les planques clandestines ne sont pas bon marché). Ils n'iront cependant pas jusqu'à tuer pour la cause à moins d'y être forcés, mais ils n'hésiteront pas à causer des préjudices importants aux runners et à mettre leur mission à mal.

B. JUNKIES ATTAKPAK

Les produits chimiques utilisés par CCM pour la fabrication de leurs gammes de produits alimentaires AttakPak ne sont pas très éloignés des narcotiques bas de gamme, et, en échange de quelques caisses de ces friandises sucrées, les inconditionnels de ces produits se laisseront facilement convaincre de harceler les runners et de contrecarrer leurs actions. Pour la plupart d'entre eux, ce ne sont que de simples habitants de Toronto qui se sont tournés vers la junk food et autre drogue pour oublier ces temps difficiles, et il ne sera pas bien compliqué de les pousser à basculer dans la violence s'ils sont correctement appâtés.

C. CRIMSON CALLERS

Si les choses se compliquent vraiment pour CCM, Marbella jouera son ultime carte, un commando d'élite du nom de Crimson Callers. S'ils débarquent à Toronto, c'est que les runners auront été clairement désignés comme un des principaux ennemis de la corporation. Marbella tentera l'impossible pour quitter cette succursale et retourner en Amérique Centrale, et n'hésitera pas à commanditer un assassinant de sang-froid contre les runners.

2. PROTÉGER UNE CARGAISON DE BIENFAISANCE

Certains fermiers de la région, tout comme certains bienfaiteurs pratiquants des arts magiques, n'en peuvent plus de voir leurs voisins et amis souffrir de la faim, et c'est la raison pour laquelle ils ont décidé d'envoyer une petite cargaison d'aide d'urgence (sous forme de nourriture et de vêtements chauds) destinée à ceux qui sont vraiment dans le besoin. Ces livraisons sont protégées par la population, mais comme les quartiers auxquels ils sont destinés sont parmi les plus touchés de Toronto, il est évident que leur sécurité risque d'être compromise. Il est donc possible que les runners soient contactés par un de leurs amis ou contacts afin de protéger ces chargements et d'éviter qu'ils soient volés ou attaqués. Voilà les différentes menaces qui pèsent sur ces chargements :

Les affamés : Lorsque les gens sont sur la mauvaise pente (surtout quand ils n'ont aucun moyen de contrôle sur les événements), ils n'hésiteront pas à faire main basse sur tout ce qui passe à leur portée. Les runners auront à dissuader les habitants de s'en prendre aux chargements, tout en retenant leurs coups, car ce sont la faim et les addictions les véritables ennemis, et pas ceux qui en souffrent.

La corruption : Mezcallus Negh s'en prendra certainement aux chargements, qu'il n'hésitera pas à corrompre de sa puanteur. Même si les runners ne sont pas forcément prêts à affronter l'esprit de corruption ou ceux qui sont sous son influence, s'ils ont décidé de protéger les chargements, ils n'auront peut-être pas le choix.

3. SENSIBILISATION À LA CORRUPTION

Plus il y aura de personnes qui seront au courant des horribles esprits qui rôdent dans le Grand Toronto, plus il sera facile de leur résister. Les runners pourront prévenir d'autres personnes au cours de leurs pérégrinations, sachant que l'information se répandra d'elle-même

s'ils se montrent assez convaincants. Voici différentes possibilités :

A. LES PREMIÈRES NATIONS

Même si les Premières Nations sont assez peu présentes à Toronto, de nombreuses personnes sont plus ou moins liées à des sociétés chamaniques ou mystiques qui pourraient renforcer la manasphère et la protéger de l'influence de Mezcallus Negh. Le Walker in Ways fait partie de ces personnes, mais il faudra plus que la simple parole des runners pour convaincre les autres de s'impliquer, que ce soit par leur influence ou l'utilisation de leurs ressources, et participer à la lutte contre ce mal invoqué.

B. GUILDES HERMÉTIQUES, UNIONS DE MAGE ET CONFRÉRIES

Il y a plusieurs communautés magiques au sein du Grand Toronto qui n'ont aucune affiliation corporatiste officielle ni aucun intérêt direct dans la corruption déclenchée par CCM au cours de cette nuit. Si les runners ont des amis ou des contacts dans ces groupes à forte inclinaison magique, ils pourront sans doute obtenir un peu d'aide en leur apprenant que des monstres en lien avec les esprits ont été lâchés sur la ville.

WHO'S WHO

Cette section devrait vous aider à mettre en relation les joueurs avec des personnages qui tiendront un rôle important dans ce chapitre et les suivants, dont :

ERICH ROTHERS

(PÈRE GORGON)

Erich est un chaman toxique malfaisant et dépravé qui a succombé aux drogues, à la richesse des corporations et aux influences néfastes conséquentes à son style de vie malsain. En tant qu'Erich, il a tendance à se comporter comme n'importe quelle autre élite corporatiste hédoniste, mais lorsqu'il devient son alter ego, Père Gorgon, il n'y a plus aucune limite à la cruauté de ses actes. Dans cette situation, il n'a plus que faire de quoi que ce soit, Toronto, Aztechnology... plus rien ne compte. Il fait partie des pires mages à louer — un mercenaire qui vendra tout ce qu'il peut au plus offrant, et qui n'a rien à faire de qui pourrait être blessé dans le processus tant que ce n'est pas lui.

Âge : 38 ans **Taille/Poids :** 1,80 m/84 kg
Réseau : 2 **Paiement préféré :** âmes

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	3	3	2	5	2	4	3	2	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	7/1	MAJ 1, MIN 2	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Astral 3, Athlétisme 2, Combat rapproché 3, Conjuration 4, Escroquerie 2, Furtivité 3, Influence 2, Perception 5, Pilotage 2, Plein air 2 (Zones toxiques +2), Sorcellerie 5
Sorts : Antidote, Confusion, Déflagration, Détection de la Magie, Éclair mana, Invisibilité, Modeler la pierre, Projectile, Ténèbres, Vague toxique
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 5/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 8/–/–/–/–]
Colt Government 2076 [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/8/6/–/–, 14 (c)]

WALKER IN WAYS

(CHAMAN AU GENRE FLUIDE)

Piégé à la croisée des chemins de nombreux mondes, le Walker in Ways est la personnification de la dualité. Gender-fluid, à moitié inuit et à moitié français, béni des NAO, soutenu par les deux tiers des corpos de Toronto et profondément enraciné dans la manasphère, les runners n'auront probablement pas la chance de croiser quelqu'un de nature plus duale que lui. C'est un incontournable de la communauté mystique ; son pouvoir lui permet l'accomplissement de choses irréalisables pour d'autres. Il ne souhaite qu'une chose, c'est que le Grand Toronto reste aussi pur que possible pendant cette période d'obscurité de ces terribles nuits.

Âge : inconnu **Taille/Poids :** variable
Réseau : 2 **Paiement préféré :** faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
2	4	5	2	4	5	6	2	3	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
2	11/1	MAJ 1, MIN 2	9/10	10/15/+1

Compétences : Astral 5, Athlétisme 3, Combat rapproché 2, Conjuration 4, Enchantement 3, Furtivité 5, Influence 5, Magie rituelle, 5, Perception 5, Sorcellerie 6, Plein air 4
Sorts : Analyse de la véracité, Armure astrale, Confusion supérieure, Contrôle des pensées, Éclair étourdissant, Éclair mana, Lumière, Réflexes améliorés, Silence, Sphère mana, Sonde mentale, Ténèbres
Rituels : Cercle de protection, Cercle de soin, Détection à distance, Veilleur
Armes :
Mains nues [VD 2E, 7/–/–/–/–]
Épée [Arme tranchante, VD 3P, 11/–/–/–/–]

CRIMSON CALLERS

Les Crimson Callers sont des tueurs à gages revêtus de combinaisons noires blindées et portant des heaumes sans visage rouge écarlate. Ce sont de redoutables combattants à mains nues équipés de cyberware de combat et de systèmes d'injection automatique de drogue d'amélioration. Bien évidemment, ils possèdent également de nombreuses armes à la pointe de la technologie. Lorsque les Callers reçoivent le SIN d'une personne, ou les informations sur son visage pour leurs logiciels de visée, la cible, ou leur équipe de quatre tueurs, sera morte avant la fin de la semaine. Utilisez les caractéristiques du Soldat paramilitaire à la p. 151.

MARBELLE PASQUELLE

Alors qu'elle était auparavant un cadre intermédiaire d'Aztechnology affectée aux bureaux de Rio, Marbella s'est retrouvée mutée à la direction de la Coopérative Crystal Maize à la suite d'une erreur de jugement personnelle, et elle y est bloquée depuis. Elle cherche pardessus tout à corriger l'erreur qui lui a valu cette mise à l'écart et rentrer chez elle, mais elle n'avait jamais su

NOUVEAU POUVOIR DE CRÉATURE

PULSION AVEUGLE (CIBLE)

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	Personnelle	Permanente

Les créatures avec une pulsion aveugle recherchent un objet, une cible ou quelque chose avec un désir constant et irréfléchi. Elles ne font rien d'autre que s'efforcer de trouver l'objet de leur désir et peuvent devenir frénétiques quand il est à portée de main. Il est impossible de leur faire renoncer à cet objectif, c'est toute leur vie. Quand elles sont à moins de 10 mètres de l'objet et qu'elles peuvent le voir, tous leurs attributs physiques sont augmentés de 1. Leur Agilité baisse ensuite de 1 point toutes les 5 minutes passées dans cet état. Une fois que leur Agilité tombe à 0, elles tombent au sol, épuisées, et l'effet prend fin. Elles regagnent leur Agilité au rythme d'un point toutes les 5 minutes.

comment s'y prendre avant l'arrivée du black-out et les cris de famine de la population, ce qui lui a donné l'idée de se servir de la gamme de snacks AttakPak pour booster les ventes. Même si elle a pu être perturbée par ce qu'il s'est passé par la suite, elle l'a oublié lorsqu'elle a vu les ventes décoller — c'est là qu'elle a compris ce qu'il en coûte de grimper les échelons d'Aztechnology. Et vous savez quoi ? Ça ne lui pose aucun problème. Utiliser les caractéristiques du Cadre corporatiste, p. 148.

MEZCALLUS NEGH

Serviteur inférieur des esprits des ténèbres qui rôdent dans le royaume des Abysses, Mezcallus Negh est un esprit de corruption méso-américain dont l'objectif est de faire pourrir les cultures sur pied, de déclencher une famine et d'observer la folie qui en découlera. Mezcallus revêt l'apparence d'une larve de trois mètres de long, à la peau pâle et boursouflée aux yeux argentés ternis. Où que se rende l'esprit, les éléments de pureté dont il croise le chemin pourrissent, et les gens sains d'esprit basculent dans la folie. Comme la plupart des autres esprits, Mezcallus doit se conformer aux lois classiques des esprits et retourner dans les abysses au lever du soleil, mais il rôdera dans la manasphère proche tout le temps que durera le black-out. Utilisez les caractéristiques de l'Esprit de l'ombre (Puissance 5), p. 149.

LES CORROMPUS

Ces gens aux yeux fous, la bave aux lèvres et toujours en train de balbutier un charabia incompréhensible, sont complètement sous l'emprise de la manasphère corrompue. Ils se situent quelque parte entre les zombies enragés des vidéos d'horreur et les pires psychopathes qu'on trouve dans les asiles. Outre le fait d'être complètement insensibles tant physiquement qu'émotionnellement au monde qui les entoure, les Corrompus ne cherchent qu'à se torturer les entrailles, que ce soit par la douleur, l'ingestion de poison ou des actes répréhensibles.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	2	2	2	1	1	3	1	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	5/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 2, Combat rapproché 4, Furtivité 2, Influence 1 (Intimidation +3), Perception 2, Plein air 2
Pouvoirs : Pulsion aveugle (chair métahumaine)
Équipement : vêtements pare-balles, commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 4/–/–/–/–]
Massue [Arme contondante, VD 3E, SO 8/–/–/–/–]

NOTES IMPORTANTES

- À chaque fois que Mezcallus Negh se rend quelque part où il y a de la nourriture ou de l'eau à corrompre au cours de cette nuit, il effectue un test de Corruption lorsqu'il cible ces denrées. Un seul succès est nécessaire pour contaminer un unique contenant de nourriture, et chaque succès supplémentaire double la quantité affectée. Manger ou boire des aliments corrompus peut, à terme, faire basculer la conscience de ceux qui les ingèrent. Pour chaque point d'Essence entier que possède cette personne, elle peut ingérer sans risques un produit corrompu. Si elle en consomme plus, elle deviendra un Corrompu. L'effet peut être inversé dans les 48 heures par un par un sort de Soins purificateurs avec 3 succès ; un sort lancé afin d'éliminer cet effet de corruption ne soigne pas les cases de dommages.
- Si les runners sont proches de la Main du dragon (voir **Nuit 8** et **Nuit 11**), ils réaliseront que la Maison d'Or de Xiou risque d'être prise pour cible à cause de ses réserves de nourriture. Si les runners les préviennent suffisamment en avance, cela leur accordera un point de Loyauté s'ils ont un contact dans la Triade.
- Techniquement parlant, manger des snacks AttakPak coupera la sensation de faim, mais n'apportera rien d'autre qu'un excès en calories, en sucres chimiques et en saveurs de substitution. Ils satisferont aux besoins psychologiques de la faim, mais ils ne remplaceront aucun des éléments nutritifs dont le corps a besoin.
- Mezcallus Negh peut apparaître au cours d'autres nuits, en particulier celles où la magie noire, la corruption de la manasphère et autres auront leur place dans le déroulement des événements. Même si l'esprit de corruption est directement vaincu, il se reformera dans les métaplans profonds avant de revenir.

NUIT 13 : LA FUREUR DES MÉTAS

En apparence, Toronto est une ville de tolérance culturelle. Les associations pour les droits métahumains revendiquent un traitement égalitaire. Les groupes anti-méta protestent dans le calme. *La vie de Lester* de Lester Tusk fait partie des tridcasts les plus regardés de la conurbation. C'était un endroit agréable à vivre pour un méta, au moins jusqu'à ce que le courant soit coupé. Cette nuit va plonger les runners au cœur de nouvelles tensions raciales qui se font jour en cette période d'obscurité.

ACCROCHE

Un des contacts locaux des runners, ou un intermédiaire d'une précédente nuit, les envoie rencontrer Alastair Browning, responsable de la sûreté de la tridstar qu'est Lester Tusk. Browning s'inquiète de la sécurité de son client. Il sait que Tusk est en ligne de mire des Policlub Humanis de la ville, mais depuis le début du black-out, les relations qu'il a dans l'organisation sont devenues silencieuses. Il a conçu un plan dans lequel les shadowrunners endossent le costume de tueurs à gages, et il va faire courir le bruit dans Humanis et la pègre qu'ils cherchent auprès de ces derniers l'autorisation d'éliminer Tusk. Le but de Browning, c'est que ses contacts lui remontent l'information, ce qui lui prouvera que son système de sécurité est toujours opérationnel.

LIEUX IMPORTANTS

Les runners vont devoir parcourir la ville afin d'annoncer leur crime à venir et s'assurer qu'ils vont ainsi être entendus dans les différents lieux où les Humanis et les autres groupes anti-méta ont tendance à se réunir. Browning est convaincu que la menace viendra des Humanis. Cependant, au fil de la nuit, les PJ découvriront que Tusk a déjà une cible sur le dos et que son assassinat est prévu ce soir même. Ils devront alors, au plus grave de la situation, se trouver là où Tusk cherchera la lumière des projecteurs, ce qui pourra être un des endroits suivants.

LE CLUSTER

Le Nathan-Philips Square est la plus grande place publique de Toronto. Elle forme le parvis du nouvel Hôtel de Ville et est une destination de choix pour les touristes, avec son bassin central qui se transforme en patinoire dès octobre et qui perdure tout l'hiver. Nombreux sont ceux qui y viennent pour manifester ou faire de la propagande politique. Ce soir, ce sont les anti-Métas. Karl Boncore tient un discours virulent qui accuse les métas d'être responsables du black-out et suggère de réduire leur influence au sein de la ville pour aider au retour de l'électricité. Une contre-manifestation se met en place, et Tusk pourrait y faire une apparition.

KENSINGTON MARKET

Même en ces circonstances dangereuses, Tusk persiste à vouloir être auprès des gens, ce qui rend dingue sa sécurité. Kensington Market est un quartier miteux qui maintient une bonne réputation grâce à ses restaurants cotés. Néanmoins, c'est loin d'être un endroit sûr. Le marché est un lieu de rassemblement connu de nombreux petits gangs. La police y effectue des patrouilles, mais, depuis le black-out, ces dernières ont diminué. C'est donc, avec le Temple de la Renommée, un endroit parfait pour une tentative d'assassinat.

TEMPLE DE LA RENOMMÉE DU HOCKEY

Le Temple de la Renommée du Hockey, construit dans l'ancien bâtiment de la Banque de Montréal, est une des pierres angulaires culturelles de la ville et un endroit incontournable pour les touristes en visite dans la conurbation de Toronto. L'Esso Great Hall de Toronto dispose d'un paysage en RA que les visiteurs peuvent parcourir et qui retrace les 188 ans de la Coupe Stanley. L'histoire du lieu est jalonnée d'événements tragiques depuis sa construction en 1885. Depuis l'Éveil, il y a eu plusieurs apparitions d'un esprit se faisant appeler Dorothy, mais le but de sa présence ici n'a pas encore été compris. Les plans d'origine font état d'une porte secrète située sous le bâtiment qui relie la banque à d'autres bâtiments par le biais d'un réseau de tunnels oubliés depuis longtemps.

Tusk, qui est un fervent supporter des Maple Leafs, y a prévu une intervention afin de soutenir l'équipe et refuse de l'annuler, black-out ou pas. Son équipe et lui seront donc présents ce soir afin de galvaniser les fans en ce début de saison.

LE JOB

Cette nuit débute alors qu'il fait encore jour. Assez tôt dans la journée, Browning joint les runners par le biais d'un de leurs contacts et leur fait part de ses préoccupations. À cause du chaos ambiant, il ne sait plus dans quelle mesure il peut encore se fier à son réseau et a besoin de vérifier s'il est toujours opérationnel. Une fois que les runners l'ont rencontré et qu'ils sont informés de son étrange requête, ils auront à décider de la meilleure façon de procéder.

Dans la pègre de Toronto, tout n'est affaire que de poignées de mains et de permissions. Rien ne se produit sans que quelqu'un plus haut dans la chaîne alimentaire ne soit mis au courant et ne donne son autorisation. Pour pouvoir monter leur bateau sur l'assassinat, les runners devront s'adresser aux bonnes personnes afin de comprendre de qui obtenir le feu vert. Les runners devront passer de groupe en groupe, déclarant ouvertement leurs intentions, et tenter de trouver ceux qui pourront leur délivrer l'autorisation d'abattre une personnalité publique. La plus grande crainte à avoir, c'est que si l'assassinat n'est pas validé et que Tusk est protégé, ce sont les tueurs qui risquent de se retrouver pris pour cible.

Lorsqu'il y avait encore de l'électricité, il suffisait de contacter quelqu'un de haut placé et de demander une entrevue. Cependant, comme les communications sont grandement limitées en cette période de black-out, les runners vont devoir entrer en contact avec le maximum de personnes liées à l'Humanis afin de bien faire comprendre leurs intentions. Cela va finir par attirer l'attention de Karl Boncore, chef d'Human Rights, une ramification particulièrement violente de l'Humanis local. Une fois que les runners parviennent à entrer en contact avec Karl, ils apprennent qu'un assassinat est déjà prévu pour le soir même. Et comme ils ne se sont pas cachés de leurs apparentes intentions, ils ont accidentellement fait d'eux les boucs émissaires parfaits. Ce qui leur laisse deux choix : faire échouer cette tentative d'assassinat ou accepter les conséquences du meurtre de l'homme sous la protection de M. Johnson.

WHO'S WHO

LESTER TUSK

Lester Tusk, aussi sociable qu'extravagant, a tout pour se faire remarquer. Ce troll d'une quarantaine d'années a subi de nombreuses opérations de chirurgie esthétique afin de conserver une apparence jeune, lisse et pleine d'énergie. Né de parents humains, Tusk s'est rendu compte qu'il faisait partie d'un monde qui le voyait comme quelqu'un de différent. Il a appris à s'accepter comme tel, et en a même tiré avantage. Il a commencé sa vie professionnelle en tant que combattant urbain pour Toronto, puis Seattle, avant de retourner dans sa ville natale pour y devenir acteur de tridéo. Il a découvert qu'il n'y avait toutefois pas beaucoup de place pour les trolls sur le marché, et a toujours refusé d'accepter cet état de fait. C'est pourquoi il a passé des auditions qui ne ciblaient pas un métatype en particulier, même si ces dernières n'étaient clairement pas destinées aux trolls. Au travers de son travail, il est cependant parvenu à développer un persona professionnel tellement à l'opposé de ce qu'il était quand il faisait des combats urbains que le public ne tarda pas à le remarquer. Au fil du temps, Tusk retransmit ses auditions et même certains moments de sa vie de tous les jours comme « star de télé-réalité freelance ». Sa stratégie fut payante. Les gens commencèrent à le suivre, et une petite chaîne tridéo acheta même son émission de télé-réalité. L'émission devint de plus en plus populaire et eut un écho à l'international à peine deux ans plus tard, ce qui lui permit d'envisager des rôles dans des tridéos à forts potentiels. Il n'a jamais arrêté son émission, qui reste la base de sa communication.

Tusk déborde toujours d'énergie et adore les caméras. Il en est toujours entouré, et ces dernières enregistrent les images qui seront diffusées dans son émission tridéo. C'est la raison pour laquelle Browning suggère aux runners de ne pas trop s'approcher de Tusk, car ils risquent d'apparaître sur certaines images.

C'est cette accessibilité qui rapporte de l'argent à Tusk, et cette dernière est largement incompatible avec l'idée d'une sécurité trop rapprochée. C'est pourquoi il impose à Browning de limiter la taille de son équipe de protection à trois personnes, et seul ce dernier a le droit de se trouver à proximité.

Tusk s'est rendu rapidement compte après le début du black-out que sa cote était en chute libre. Il est aux abois : ses caméras ne fonctionnent plus et il ne parvient plus à avoir les images dont il a besoin pour alimenter son émission. Ce qui le place dans un état de rage permanent. Il est très entêté, et cherche donc à se retrouver le plus possible en public afin de compenser au mieux la perte de ses caméras — et l'audimat qui va avec. Utilisez les caractéristiques du Mondain de Toronto, p. 150.

ALASTAIR BROWNING

Cet officier du SAS toujours un peu à cran a sauté sur l'offre de Tusk, qu'il pensait au départ être sur le court terme, afin d'éponger une partie des dettes de jeu qu'il avait accumulées. Malheureusement, le SAS a eu vent de ces ardoises et l'a relevé de ses fonctions. Ce qui l'a obligé à trouver du boulot, et donc de rester avec Tusk. Cela fait cinq ans qu'ils sont ensemble, et Browning n'a jamais décroché. Il se sent maintenant impliqué dans la vie communautaire, et c'est la raison pour laquelle son réseau de sécurité lui tient à cœur. Avec le black-out, auquel s'ajoute le fait que Tusk cristallise une bonne partie de l'attention de l'opinion, il a besoin de savoir si son réseau est toujours sécurisé. Et cela ne l'enchante pas d'avoir affaire aux runners. Il reconnaît leur valeur, mais n'a que peu de considération pour eux, estimant qu'ils peuvent être sacrifiés si besoin.

Browning est trapu, très musclé, et est souvent pris pour un nain. C'est un humain aux cheveux blonds coupés ras, aux dents blanches et au sourire narquois. Il ressemble plus à une star de football qu'à un opérateur de haut vol. Il a une forte addiction pour le jeu, mais est loin d'y briller.

Âge : 38 ans
Taille/Poids : 1,50 m/57 kg
Réseau : 2
Paiement préféré : nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	4 (6)	3	5	3	3	4	2	4	5,1

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	7/1	MAJ 1, MIN 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 5, Biotech 2 (Premiers soins +2), Électronique 2, Furtivité 4, Influence 2, Ingénierie 3, Perception 5, Pilotage 3
Augmentations : oreilles cybernétiques (indice 2, amortisseur sonore, amplification auditive, interface sonore), tonifiant musculaire 2, yeux cybernétiques (indice 3, amplification visuelle, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink, vision nocturne)
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), gilet pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/–/–/–/–]
Yamaha Pulsar I [Taser, VD 4E(e), SA, SO 9/9/–/–/–, 4(m)]

IRWIN ? CHIEN DE GUERRE ? WESTON

Weston est le leader de facto de ce qu'il appelle le Soulèvement, un regroupement d'elfes marginalisés qui pensent que Toronto devrait être une terre de plein droit du peuple elfe, comme Tír Tairngire, Tír na nÓg et Shéba. C'est un élitiste qui pense qu'on ne devrait pas braquer les projecteurs sur les races inférieures sous peine de tirer la société vers le bas. Pour lui, Tusk est responsable du black-out. De son point de vue, les êtres supérieurs ont coupé la grille afin de permettre l'assassinat de ce troll qui occupe sans arrêt le devant de la scène. Et c'est ce qu'il compte faire.

Weston est grand pour un elfe, avec ses longs cheveux noirs qu'il tresse en les rehaussant d'attaches en or. Il pense qu'il mériterait sa place dans l'aristocratie elfique. Il vient d'une ancienne famille française richissime, et a dépensé une fortune dans le développement d'un réseau de contacts elfes qui forme le Soulèvement.

Son problème envers Tusk est plus que racial. Il remonte à un incident qui s'est produit il y a 5 ans alors que Weston était le producteur de Tusk, à l'époque en pleine ascension. C'est ce moment qu'a choisi Tusk pour le renvoyer, estimant que l'elfe était « trop dandy » pour le poste. Ce rejet a été pour Weston la goutte d'eau qui a fait déborder le vase, estimant qu'aucune harmonie raciale entre les métas n'était en fin de compte possible. C'est à ce moment qu'il a décidé de se mettre sur le devant de la scène. Ses compétences sont similaires à celles d'un ganger. Il n'a pas les couilles d'un soldat des forces spéciales, mais sa fortune lui a permis de se payer les services d'alliés de talent dont il attend qu'ils réussissent la tentative d'assassinat. Utilisez les caractéristiques du Chef de gang, p. 148.

KARL BONCORE

Karl n'est qu'un porte-parole. C'est une montagne de muscles chauve et tatouée qui cherche à prendre la tête des Humanis de la ville. À l'inverse du leader d'Humanis actuel, Karl est tout sauf un homme d'affaires. C'est un ouvrier qui est convaincu de la véracité de ses paroles au sujet de la séparation raciale et qui fait usage de la violence. Cela dit, il ne participera à rien de plus qu'une bagarre d'ivrognes dans un troquet. Il n'a pas le courage de tuer, ce qui l'a empêché de développer la section locale d'Humanis, qui reste inefficace et totalement ignorée depuis des années.

Boncore est conscient que les intérêts extérieurs de S-K et de Seattle sont en train de lentement migrer dans la région, ce qui n'arrange pas la situation de son petit groupe d'Human Rights. Il est en train de perdre sa place de chef, et d'autres sont en train de lorgner son trône, convaincus qu'ils feraient un meilleur usage de son organisation. Karl a conclu un accord avec Weston dans le but de conserver sa position. L'idée est d'aider Weston à se débarrasser du troll et d'endosser la pleine responsabilité du meurtre afin de lui donner une image bien meilleure que ce qu'elle est en réalité. Utilisez les caractéristiques du Chef de gang, p. 148.

NOTES IMPORTANTES

- En ces temps de black-out, les tridcasts sont en grande majorité inexistants. Insistez sur la pression que cela induit sur quelqu'un dont le gagne-pain repose sur la diffusion de son image. Tusk est prêt à payer ce qu'il faut ne serait-ce que pour une brève connexion à la Matrice.
- Si certains shadowrunners sont des métahumains, faites attention aux sensibilités raciales. Les assassins engagés sont des elfes, ce qui montre que l'Humanis n'a pas de problème à confier le sale boulot aux métas. Cependant, ils n'ont aucune intention de leur faciliter la tâche.
- Vous pouvez imaginer des développements à cette aventure qui impliqueraient Karl Boncore couvrant des organismes financiers comme Brackhaven Investments, ces derniers tentant une percée au sein du groupe Humanis, améliorant ainsi son image auprès des cols blancs dans l'espoir de donner un coup de pouce à ses recrutements. Par exemple, un sous-groupe au sein de Brackhaven Investments pourrait financer un club de collège qui paie pour que les élèves se rendent à des discours d'Humanis et ainsi tenter de les radicaliser. Les runners pourraient tenter de mettre ces liens au jour.

NUIT 14 : MENACE NUMÉRIQUE

Un consortium de hackers locaux est tombé sur quelque chose d'important. Malheureusement, les menaces physiques ainsi que l'intrusion matricielle vont bien au-delà de leurs compétences matricielles. C'est pourquoi ils font appel aux runners afin de leur ouvrir certaines portes et leur permettre de faire un gros coup.

ACCROCHE

Les Coquillards utilisent une forme bien spécifique de sociologie appliquée pour rassembler des informations sur certaines corporations locales. Après l'attaque des créatures il y a quatre jours de cela, certains de leurs contacts ont commencé à lâcher des informations quant à l'endroit d'où elles venaient et des données de valeur tel le chaudron rempli de pièces d'or au pied de l'arc-en-ciel. Le collectif de hackers a mis le doigt sur le lieu où se trouvent ces infos. Ils envisagent, grâce à la force de frappe des runners, d'aller les récupérer et de réussir le casse de leur vie.

LIEUX IMPORTANTS

La nuit fera voyager les runners au travers de la ville et de ses sous-sols. Voici certains endroits susceptibles d'être utilisés au cours de l'aventure :

FILMHAUS

Filmhaus est un ancien magasin qui a été reconverti en cinéma, diffusant de vieux films par le biais de projecteurs analogiques. Ce sont les Coquillards qui dirigent l'endroit. Technologiquement parlant, c'est loin d'être à la pointe. Filmhaus est situé dans la section de Toronto contrôlée par S-K, plus précisément dans le quartier public où les employés de la compagnie vont se relaxer et chercher de nouvelles idées et d'autres marchés à s'approprier. C'est ici que les Coquillards pratiquent leur sociologie appliquée à l'insu du personnel de S-K. Comme le niveau de technologie de l'endroit est plutôt pauvre, il est moins vulnérable aux attaques, et cela leur a permis de le laisser opérationnel depuis le début du black-out (et ce sera le cas tant qu'ils auront du carburant pour alimenter leurs générateurs portables).

ENCLAVE DE DUNDAS STREET, CENTRE-VILLE

Wuxing possède également une enclave corporatiste dans un pâté de maisons situé en plein cœur du centre-ville. L'établissement est situé au croisement de Dundas Street et d'University Avenue. La corporation a conservé la structure du bâtiment en y ajoutant différents niveaux de protections et de technologies. Lorsque Wuxing prit le contrôle du bâtiment principal, ils rachetèrent ou

poussèrent dehors les commerces voisins, à l'exception de quelques récalcitrants.

Outre ce grand édifice sécurisé, la corpo dispose de plusieurs petits bâtiments à usages divers : restaurants, magasins, ou encore endroit pour effectuer des opérations hors site, quand ce n'est pas sous le manteau. C'est là que les Coquillards doivent récupérer les différents éléments nécessaires à la configuration de leur appareil matriciel filaire dont ils auront besoin pour pénétrer dans l'entrepôt.

MÉTRO DE TORONTO

Le métro de Toronto comporte approximativement soixante-dix-sept kilomètres de lignes, dont la plupart sont souterraines. Depuis le black-out, les rames ne fonctionnent plus, et le métro est devenu un refuge pour ceux qui tentent de se protéger du chaos ambiant, qu'ils soient de simples citoyens ou des criminels.

L'entrée secrète qui permet de s'introduire dans les installations se trouve au niveau de la station St Patrick, en dessous du croisement d'University Avenue et de Dundas Street. Un tunnel transversal couvert s'ouvre dans une salle d'entretien abandonnée et mène directement dans les entrepôts du laboratoire visé par les Coquillards. L'entrée de la station de métro est surveillée par la sécurité de Wuxing, mais elle est accessible par d'autres stations le long du chemin. Les runners qui empruntent ces sombres tunnels risquent de tomber sur des familles qui chercheront à se protéger. Si vous voulez mettre du sel dans les événements de la soirée, vous pouvez leur envoyer un petit groupe de gangers, ou encore des rats du diable (p.222, *SR6*).

TRAITEMENT DE DONNÉES SONATA DATA

Le centre de données est un bâtiment abandonné situé le long de King Street W. Le site appartient à Century Corporation, corpo de niveau A, qui loue du stockage de données à de petites entreprises. L'endroit est totalement dépassé et tout à fait ordinaire, exception faite qu'il stockait des sauvegardes de données pour un projet de subventions de l'Université de Toronto. Ce projet, qui est maintenant en fonds privés, est ici l'objectif.

Sonata se spécialise dans le traitement de données et héberge onze sites, répartis dans son infrastructure, de données matricielles datant d'avant le sans-fil. Chacun de ces lieux de stockage est hors ligne, c'est-à-dire que les hackers auront besoin de se connecter directement au serveur physique en utilisant une technologie matricielle filaire pour accéder aux données. Le lieu précis visé par les Coquillards se trouve au septième des dix-neuf étages.

LE JOB

Les runners sont invités à Filmhaus. Comme c'est un des rares lieux de la zone à être encore alimenté, et qu'il fonctionne en analogique, il est très fréquenté. Une fois à l'intérieur, ils sont escortés dans une arrière-salle où ils rencontrent **Prospero** ainsi que d'autres membres de son groupe de hackers, les Coquillards. Il leur explique qu'il y a moyen de mettre la main sur un bon gros paquet de données de valeur, mais que le serveur est isolé, et que même si ce sont des experts en hacking, c'est une autre affaire dès qu'il s'agit d'entrer par effraction dans un bâtiment et de gérer la sécurité qui y est présente. Il est prêt à payer 500 nuyens par personne pour que les runners les aident et les protègent. Cependant, il ne propose pas une part du gâteau quant aux données, avançant qu'il n'a aucune idée de la valeur réelle de ces dernières ni combien de temps cela va lui prendre de les transférer dans ces conditions.

Il y a un hic. Les Coquillards ne disposent pas de la technologie nécessaire au braquage, même s'ils savent où se la procurer. Il leur faut des composants particuliers qui se trouvent dans un bâtiment de l'Enclave de Dundas Street. Ils ont besoin de l'aide des runners pour s'introduire dans ce bâtiment afin de s'en emparer.

Le run est divisé en trois parties. Premièrement, les runners doivent aider les hackers à récupérer la technologie dont ils ont besoin dans un lieu clandestin appartenant à Wuxing. Une fois le matériel récupéré, ils devront les aider à entrer dans l'immeuble protégé et monter la garde pendant que les hackers utilisent leur technomagie. Enfin, les runners doivent les couvrir au cas où ils seraient attaqués alors qu'ils quittent le bâtiment, puis les escorter jusqu'à leur repaire de Filmhaus sans que la sécurité ne puisse les suivre.

1. CHASSEURS DE MATOS

Prospero, le chef des Coquillards, insiste pour être présent lors de la première partie de la mission. Il ne fait pas encore confiance aux PJ et ne laissera pas Ariel sous leur protection tant qu'il ne verra pas la façon dont ils agissent. Elle est un peu leur poule aux œufs d'or, et il craint que l'équipe de runners s'en aperçoive et décide de la capturer. Pour récupérer le matériel, il faudra pénétrer dans le bâtiment, que ce soit par l'entrée secrète du métro ou en effectuant un assaut direct contre la porte principale. Le matériel, qui consiste en un cyberdeck matriciel antérieur au sans-fil ainsi que de divers circuits vierges, fait partie d'un système de données sécurisé conçu et utilisé par Cross International avant leur effondrement et leur rachat par d'autres mégas. Wuxing a racheté ce bâtiment à Cross et conserve une partie de la technologie qui y est enfermée.

La sécurité est la plus importante de celles auxquelles les runners seront confrontés pendant ce run. Du personnel haut placé de Wuxing vit dans cette enclave, et les forces de sécurité sont en alerte élevée afin d'empêcher quiconque de pénétrer dans l'enclave pour une tentative d'extraction.

2. VOL DE DONNÉES

Une fois le matériel récupéré et configuré par Ariel à Filmhaus, Prospero expliquera aux runners qu'il faut qu'elle ait un accès direct aux banques de données. La principale tâche des runners sera de l'y escorter et de la protéger. Même si Sonata est en grande partie à l'arrêt depuis le black-out, la protection en est assurée par une patrouille de six officiers de la sécurité de Centurion (utiliser Agent de Sécurité, p. 148). Les officiers ont la possibilité d'appeler des renforts, si besoin, même si ces derniers mettent un certain temps avant d'arriver. Ces renforts prendront la forme d'une équipe composée de cinq officiers d'une équipe d'intervention rapide (utilisez

les officiers SWAT de la Lone Star, p. 215, *SR6*, sans bouclier antiémeute) et d'un mage de soutien. La sécurité du site tentera d'éviter toute confrontation directe si elle doit faire face à une puissance de feu supérieure à la sienne. À l'inverse, elle observera les runners et appellera les renforts afin de les affronter, soit sur le site, soit sur le chemin du retour.

3. RENTRER À LA MAISON

En fonction de la difficulté choisie pour le run et le niveau de sécurité opérationnelle que les runners auront mis en place, ces derniers auront à faire face à une ou deux rencontres sur le chemin du retour vers Filmhaus. Un gang de rue local, les **Maulers**, qui sont présents dans la zone, ont entendu le raffut à Sonata et ont décidé de jeter un œil. Les runners doivent alors décider de la façon dont ils vont gérer le gang au moment où ils quittent le bâtiment. En outre, il est possible que les runners tombent sur l'équipe de sécurité, ce qui déclenchera une fusillade en pleine rue où ils devront éviter de se faire capturer ou d'être suivis jusqu'au QG des hackers. Vous pouvez déclencher les deux rencontres, même s'il n'y a aucune obligation. Vous pouvez également utiliser Ariel pour augmenter la tension d'un cran. Elle pourrait être dépassée par le sevrage matriciel après le temps passé dans la banque de données.

Une fois que les runners reviennent avec Ariel et ces fameuses données, l'équipe de Prospero emmènera la technomancienne pour la soigner. Si elle a été blessée, il réduira la paie des runners. Si elle est tuée, il ne les paiera pas du tout.

WHO'S WHO

PROSPERO

C'est le chef du collectif des Coquillards. Il est souvent pris pour un adepte social. C'est un nain de presque trente ans, séduisant et charismatique. Et même si c'est un hacker de talent, son atout principal reste son charisme qu'il utilise à la perfection pour manipuler le maillon le plus faible d'une quelconque chaîne de sécurité : les personnes qui utilisent le système. Prospero n'a pas l'habitude de se faire rabrouer en public, et s'il est poussé dans ses retranchements, il se contentera d'arborer un large sourire tout en se jurant qu'il aura sa revanche sur l'offenseur un jour ou l'autre.

Âge : 28 ans — **Taille/Poids :** 1,30 m/53 kg
Réseau : 4 — **Paiement préféré :** faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	3	4	4	3	4	4	6	3	4.0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	8/1	MAJ 1, MIN 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3 (Pistolets +2), Athlétisme 2, Biotech 4, Combat rapproché 3 (Armes contondantes +2), Électronique 5, Escroquerie 5, Furtivité 4, Influence 6, Ingénierie 4, Perception 6, Pilotage 4, Piratage 5, Plein air 3
Augmentations : cyberjack (indice 3, T/F 6/5)
Traits innés : résistance aux toxines, vision thermographique
Équipement : veste pare-balles, lentilles de contact (capacité 3, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne), commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), cyberdeck Renraku Kitsune (IA 4, A/C 7/6)
Programmes : Black-out, Cryptage, Éditeur, Exploitation, Nettoyeur de signal, Traceur
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 8/–/–/–/–]
Nerf de bœuf [Arme contondante, VD 2P, SO 10/–/–/–/–]
Fichetti Security 600 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 10/9/6/–/–, 30 (c)]

ARIEL

Ariel, qui est de loin la meilleure hackeuse du groupe, est une technomancienne. Elle n'est pas complètement à l'aise avec son potentiel et a été convaincue par **Prospero** que les autres trouvent ses capacités dérangeantes. De ce fait, elle a tendance à dissimuler ses talents à ceux dont elle n'est pas proche et fera tout son possible pour les cacher aux yeux des shadowrunners. Malheureusement, elle est sujette à de brutales sautes d'humeur et maux de tête depuis le black-out, ce qui joue énormément sur sa concentration.

C'est elle qui accompagnera les hackers pendant le cambriolage.

Âge : 28 ans — **Taille/Poids :** 1,70 m/68 kg
Réseau : 2 — **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	RES	ESS
2	4	3	2	5	5	6	2	4	5	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉP.
5	9/1 6+T/3 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 MAJ 1, MIN 4 (RV hot)	9/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2, Biotech 3, Combat rapproché 3, Électronique 6, Escroquerie 2, Furtivité 4, Influence 2, Ingénierie 4, Piratage 7, Perception 5, Pilotage 2, Technomancie 6
Persona incarné : IA 5, A 2, C 6, T 5, F 5 (+ Résonance à répartir)
Formes complexes : Édition, Infusion (Attaque), Nettoyeuse, Persona miroir, Pic de Résonance, Voile d'interférences
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), gilet pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 10/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Defiance T-250 [Shotgun, VD 4P, CC/SA, SO 7/10/6/–/–, 5 (m)]

NOTES IMPORTANTES

- Si les runners consultent les données récupérées par Ariel, ils verront qu'il s'agit de rapports d'expérimentations sur des métacréatures. Celles-ci sont améliorées génétiquement avant leur naissance, avec des résultats variables. Certaines font fortement penser aux troglodytes qui avaient attaqué les runners lors de la Nuit 10. Ces données ne permettent malheureusement pas de déterminer où ces expérimentations ont lieu.

NUIT 15 : LE SENATOR

ACCROCHE

À ce point, les runners doivent être pas mal fatigués, mais devraient avoir récupéré des informations intéressantes pointant vers plusieurs responsables potentiels des black-out. Au cours de cette nuit, ils ont une chance d'obtenir des réponses venant du plus haut.

LIEUX IMPORTANTS

LE BRASS RAIL

C'est un des pires exemples de bordel, un endroit sordide et miteux. Il continue cependant à attirer les foules, car, soyons honnêtes, quand il n'y a plus de courant, il n'y a pas grand-chose qui permette de se tenir au chaud. C'est donc l'endroit parfait pour chopper des contacts de la pègre et acheter de la drogue. C'est également là où le MJ devrait organiser la rencontre entre les runners et M. Johnson.

HÔTEL LE SENATOR

Situé à l'est de l'Eaton Centre et au sud de l'Université de Ryerson, le Senator a décidé de se refermer sur lui-même. Comme la plupart des grands hôtels, il se repose sur une force de sécurité qui n'hésite pas à laisser, au niveau de l'entrée semi-circulaire, certaines victimes encore sanguinolentes, en guise d'avertissement. Cela fait maintenant quinze jours, et les gens sont fatigués. Les forces de sécurité ont fait des rotations avec des employés réguliers, et quelqu'un avec un œil acéré remarquera que certains des gardes en poste, avec armes à feu et veste pare-balle, ne remplissent pas leurs uniformes. De plus, même s'il y a encore du courant dans le bâtiment, ce dernier n'alimente que les systèmes principaux (ventilation, climatisation, eau, etc.), mais les caméras de sécurité, tout comme le matériel sans fil, sont déconnectées. Il est plus haut que la plupart des bâtiments de la zone.

EDIFICE CITY TV ET DUNDAS SQUARE

En face du Senator, il y a un Taco Temple, mais également les locaux de la chaîne City TV, au niveau de Dundas Square. L'ancien centre de diffusion et les bureaux attenants sont décorés d'un van de reporters jaillissant d'un des murs. Un t-bird s'est écrasé sur le toit du bâtiment actuel (un accident qui s'est produit au cours de la **Nuit 1**). Ce dernier se situe de l'autre côté de la rue où se dresse le Senator, mais ne fait que deux tiers de sa hauteur malgré son énorme panneau d'affichage sur lequel se trouve de la publicité pour Spinral Global et Pathfinder Multimedia. Il permet aussi d'éventuellement grimper jusqu'au sommet du Senator, à la condition de ne pas être sujet au vertige.

Gerald ALLOT - gerald.allot@sncf.fr - 202205/390232/973984

LE JOB

Un M. Johnson lié à une corpo proposera 3 000 nuyens pour trouver quelqu'un qui a été vu pour la dernière fois au Senator. Il s'avère que cette personne est Camden Espinoza, dont ils ont peut-être déjà entendu parler. M. Johnson souhaite que Camden, lui soit ramené vivant, avec les éventuelles données en sa possession, au Brass Rail dans moins de soixante-douze heures. Tout le reste n'a aucune importance et peut éventuellement être sacrifié.

WHO'S WHO

HANS BRACKHAUS

C'est le nom de la personne que les runners rencontrent au Brass Hall. C'est un quinquagénaire bien bâti, portant ses cheveux blond-argenté jusqu'aux épaules, au teint méditerranéen et aux impressionnants yeux dorés. Il se déplace avec une grâce toute serpentine. Il porte un costume Summit, de Mortimer of London, et est accompagné par deux femmes impeccablement habillées qui ne sont là que dans l'espoir que leur apparence donnera une bonne image de lui. Un coup d'œil rapide (test de Perception + Intuition (1)) permettra de voir que l'une d'entre elles est fortement cybernétisée, alors que l'autre non. Une Observation astrale révélera que celle qui n'est pas augmentée est une adepte puissante (Magie 5). Utilisez les caractéristiques de M. Johnson, p. 150 ; augmentez Influence à 9.

CAMDEN ESPINOZA

Decker et programmeur corporatiste de cinquante-quatre ans, Camden travaille pour MCT depuis douze ans. Il est très respecté dans l'industrie et s'est régulièrement vu proposer des postes chez la concurrence, il a même été la cible de plusieurs extractions hostiles. De par sa longue expérience dans ce domaine, et ses connaissances en architecture des systèmes, il a commencé à prendre conscience de certaines vulnérabilités communes à de nombreux appareils sans fil. Les personnages joueurs le trouveront dans un état végétatif. La réunion matricielle dans laquelle il se trouvait au moment du black-out était un piège orchestré par ses supérieurs au sein de MCT, qui a verrouillé sa connexion en attendant que le courant se coupe, laissant le biofeedback du choc d'éjection le tuer, afin de pouvoir nier toute implication.

Lorsque les runners le découvrent à l'hôtel, ils seront peut-être surpris de constater qu'il est accompagné de sa famille, sa femme et ses deux jumelles de douze ans. Il y est enregistré sous un faux nom : Luis Esposito. C'est sa femme, qui n'a aucune expérience médicale, qui prend soin de lui, au quarante-cinquième étage du Senator. Il possède une accréditation MCT, mais son cyberdeck de fonction est aussi mort que tout le reste, même s'il est sans doute possible d'en récupérer certaines données.

LORENA ESPINOZA

Cela fait quinze ans qu'elle est mariée à Camden, mais elle ne sait pas grand-chose du travail de son mari. Elle dit de lui que c'est un spécialiste en architecture de pilotes de périphériques, principalement donc un programmeur qui s'est spécialisé dans l'élaboration des principaux programmes qui permettent le fonctionnement des appareils sans fil. Elle raconte qu'ils étaient en vacances quand son mari a reçu un appel professionnel. Et c'est juste à ce moment que le black-out s'est produit. Il s'est mis à convulser, pissant le sang par les yeux, les oreilles et la bouche. Ce fut alors la fin de la vie telle qu'elle la vivait jusque-là. Elle a tout le temps été là, espérant la fin du black-out afin de pouvoir faire diagnostiquer correctement son mari. Utilisez les caractéristiques du Mondain de Toronto, p. 150.

MARIO PILEGGI

C'est le gérant actuel du Senator, un homme d'une soixantaine d'années, grassouillet, qui tire une grande fierté (et parfois des avantages en espèce sonnante et trébuchante) à s'occuper des clients bien-pensants qui fréquentent le Senator. Il sait parfaitement que le Senator permet à certains de ces VIP de faire des choses peu recommandables, et qu'une partie de son travail consiste à quelquefois détourner les yeux. Avec l'aide de ses spiders de sécurité, il fait son maximum afin que ses clients ignorent tout des autres, et toutes les informations qu'ils récupèrent sont conservées secrètes — et bien souvent détruites. Mais ses spiders ont subi un choc d'éjection, et toutes les caméras sont hors service. Au vu de la situation actuelle, il est un peu perdu. Il sait que s'il parvient à garantir la sécurité de certains de ces clients, il en attirera d'autres qui lui seront reconnaissants des services qu'il propose. À l'inverse, si les choses tournent mal, il devra sans doute quitter la ville rapidement. Utilisez les caractéristiques du Citoyen de Toronto, p. 149.

ODELLA ADAMS

Adams est une naine noire octogénaire ; c'est la propriétaire du bar du Senator. Elle a toujours été fan de jazz et sait par expérience que la musique douce se marie parfaitement avec le partage de certains secrets. Elle est particulièrement fière de la discrétion de son équipe, et elle est souvent présente pour accueillir ses clients. Il lui est déjà arrivé de requérir les services d'une équipe de runners afin de réduire au silence un de ses employés un peu trop bavard. Cela ne lui a pas fait plaisir, mais elle n'hésitera pas à le refaire si besoin. À l'inverse de Mario, elle sait parfaitement tout ce qui se trame au Senator, et elle fera tout son possible pour que ses secrets restent secrets. Elle a probablement son opinion quant aux éventuels responsables du black-out, mais elle se gardera bien de partager son point de vue dans le sens où quiconque possède le pouvoir de plonger une ville dans le noir pourrait facilement l'éliminer — ou pire encore. Adams sait qu'il y a des gens très puissants qui résident actuellement au Senator, et si les choses tournaient vraiment mal, elle se tournerait vers eux pour qu'ils lui offrent une porte de sortie. Elle sait qu'elle a de la chance d'avoir de tels contacts et espère qu'ils ne se feront pas extraire de sitôt. Utilisez les caractéristiques du Citoyen de Toronto, p. 149.

BARRY MANA

Ce troll à la voix de Sinatra s'est retrouvé coincé dans le Senator, mais il en a pris son parti. Il vient toujours

se produire à l'heure du dîner. Et lorsqu'il regarde autour de lui pendant ces représentations, il ne voit que les visages fatigués et effrayés des esclaves corpo, ce qui le fait toujours beaucoup rire. Il ne se considère en aucun cas comme un bagarreur, mais il n'en est pas moins un troll et sait qu'en cas de baston sa masse et sa force lui confèreront un sacré avantage. D'une certaine façon, ce confinement n'est pas si terrible pour lui : ça casse la routine d'un emploi du temps assez chargé, et tout ce merdier lui rappelle sa jeunesse. S'il croise la route des runners, il saura tout de suite que ce sont des personnes capables de se battre, et il est fort possible qu'il leur propose un verre afin de discuter un peu avec eux. Utilisez les caractéristiques du Citoyen de Toronto, p. 149.

LILA HYUNG

Lila Hyung, vice-présidente d'une succursale financière d'Arès, est une des clientes du Senator. Elle y est bloquée avec son amant et cherche tous les moyens possibles de sortir. Elle n'hésitera pas à proposer du cash aux runners pour qu'ils la fassent sortir de Toronto. Utiliser les caractéristiques du Cadre corporatiste, p. 148.

RAI WATANASHI

C'est une cadre de MTC qui a pris possession d'une suite avec sa famille, un nombre surprenant de gardes du corps et une quantité non négligeable de provisions. Elle dispose également d'un téléphone satellite fonctionnel, qui revêt une importance particulière vu la situation actuelle. Elle n'a aucune envie de le prêter, mais comme elle tient également à sa sécurité, il sera possible aux runners, s'ils sont assez fins, de conclure un arrangement. Un des membres de son équipe est un assassin elfe (spécialiste des opérations clandestines, p.90, *SR6*) qui a été envoyé afin de s'assurer que Camden ne sorte jamais de son coma. Utiliser les caractéristiques du Cadre corporatiste, p. 148.

PATRICK LA FLEUR

La Fleur est le gouverneur de l'état de l'Ontario. Il tente de contacter le gouvernement des UCAS à Washington, mais son téléphone satellite est mort. Il s'inquiète de l'impact du black-out sur la ville et sur ses chances de réélection. Utilisez les caractéristiques du Citoyen de Toronto, p. 149.

UN AUTRE HANS BRACKHAUS

Il y a un autre Hans Brackhaus qui loge dans une des suites Penthouse, mais ce n'est pas la personne que les runners ont rencontrée au Brass Rail. Il s'agit de Moritz Lange, un homme blanc d'une cinquantaine d'années, aux cheveux noirs et courts légèrement poivre et sel. Il porte une barbe de deux semaines et ses yeux dorés sont injectés de sang. Son costume Armante est gris acier, et il porte un Ultimax 70 dans un holster dissimulé. Il est accompagné de deux gardes du corps : un troll noir, samouraï de rue avec des tatouages tribaux, et une mage vietnamienne approchant de la vingtaine qui porte un cache-poussière renforcé et est armée d'un Ares Executioner. Les caractéristiques de Moritz Lange sont disponibles p. 146.

Gerald ALLOT, gerald.allot@sfr.fr - 202205/390232/9739/9

LE MERDIER

Il y a donc deux Brackhaus dans l'histoire : un au Brass Rail (dont le nom est inconnu et qui ne semble pas travailler pour S-K Toronto) et l'autre dans la suite penthouse du Senator (Moritz Lange).

Ils ont tous les deux connaissance de l'autre, mais préfèrent éviter que les runners le découvrent. Si ces derniers apprennent l'existence des deux Brackhaus, chacun d'entre eux affirmera être le seul et l'unique, accusant l'autre d'être un imposteur. Les deux veulent trouver Camden, et ils n'hésiteront pas à proposer un extra aux runners si ces derniers ne partagent pas les informations qu'ils trouvent avec l'autre.

Hyung, Watanashi et La Fleur peuvent fournir quant à eux des indications qui dirigeront les runners vers Camden (en même temps que d'ouvrir vers des intrigues secondaires, comme l'extraction de Hyung ou le fait de trouver un téléphone à La Fleur). Ils ne savent pas réellement où il se trouve, mais peuvent avoir remarqué certaines choses, comme le service d'étage qui se rend dans une chambre dont personne ne sort, ou Lorena qui fait les cent pas nerveusement dans le couloir. Ils peuvent éventuellement devenir de futurs contacts pour les runners si ces derniers savent s'y prendre avec eux.

À l'inverse, Adams tentera de mettre des bâtons dans les roues des runners, même si elle tentera de le faire subtilement, appelant les clients en les prévenant que les runners arrivent, envoyant le personnel d'entretien à l'endroit où se trouvent les runners afin de garder un œil sur eux, etc. Elle n'ira pas jusqu'à les expulser directement, parce qu'il n'est pas évident, en ce moment, de faire appel à la sécurité et qu'elle ne veut pas non plus faire grimper inutilement la tension.

Quant à Barry Mana, c'est un joker. Il s'ennuie, il a de l'argent, et succombera à n'importe quel coup de tête qui le titillera un tant soit peu. Il est possible qu'au cours d'une discussion avec les runners, il décide de faire n'importe quoi pour eux ou il peut à l'inverse partir du principe que le plus important de son travail c'est de protéger Camden, qu'il fera son possible pour les empêcher de tomber sur lui. Il est là pour ajouter un peu de folie et de hasard au fil de cette nuit.

Quoi qu'il en soit, il y aura forcément un des deux Brackhaus de mécontent et il s'évertuera à faire en sorte que les runners ne ressortent pas de l'hôtel sains et saufs. La sortie des runners doit être contrariée d'une manière ou d'une autre par celui qui n'aura pas eu gain de cause, et il est possible qu'ils croisent le chemin de quelques balles ou grenades perdues. Il ne se battra pas jusqu'à la mort — prudence est mère de sûreté, après tout — mais cela ne l'empêchera pas de leur asséner certains coups avant de partir.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Les runners se sont retrouvés avec deux Brackhaus qui désiraient tous deux mettre la main sur Camden Espinoza qui serait, selon leur propre enquête, la personne derrière les vans. De plus, les runners ont eu la possibilité de mettre un second nom derrière ces vans, celui de l'employeur d'Espinoza : MCT.

Une fois la mission terminée, ils voudront sûrement éclaircir plusieurs points. Par exemple :

Qui est ce mystérieux quatrième Brackhaus ?

Quel est l'intérêt de S-K à propos des vans qui circulent dans les rues de Toronto ?

Est-ce que S-K cherche à nuire à MCT, la corpo qui serait derrière ceux-ci, ou simplement tirer avantage de leur matériel ?

En s'informant auprès de leurs contacts, et en infiltrant l'un des sites de S-K (par exemple, leur quartier général, les complexes d'habitation, un de leurs bureaux ou usines), ils auront l'occasion de creuser un peu plus ce qui se passe. Ils pourront découvrir des traces de l'effritement du leadership en cours, un nombre croissant de projets qui échouent et de runs qui se sont mal terminés (libre à vous d'ajouter les détails que vous souhaitez, éventuellement en lien avec des aventures passées ou futures). S'ils décident d'infiltrer, ils se rendront compte que les rares employés qui se présentent encore au bureau (personnel de sécurité et d'entretien, bourreaux de travail, etc.) sont particulièrement nerveux et peu alertes ce qui leur facilitera la tâche.

Si ce n'est pas déjà le cas, les runners pourront découvrir l'acquisition de divers chemins de fer dans les NAO et en Ontario, souvent au détriment de MCT (voir p. 161, *Noir total*), ainsi que l'acquisition à un prix dérisoire de plusieurs installations d'Arès à Toronto lors de leur retrait de la ville et des UCAS. Elles ne sont pas encore exploitées (voir p. 16).

NOTES IMPORTANTES

Dans les Ombres de Toronto, des rumeurs de l'attaque québécoise sur les fonderies de S-K à Sudbury du 18 novembre commencent à filtrer. Dans les bars de runners, le nombre d'offres d'emploi pour des jobs en démolition augmente fortement (voir p. 81 et 162, *Noir total*).

NUIT 16 : ÉVASION

ACCROCHE

Cette nuit est une véritable poudrière. Elle offrira la possibilité de se faire bien voir par certains contacts et d'augmenter leur indice de Loyauté. Mais en fonction de la façon dont les runners vont gérer la nuit, ils peuvent également faire empirer les choses dans le Grand Toronto. Ils auront la possibilité de libérer certains prisonniers incarcérés à tort ou, à l'inverse, laisseront des assassins psychopathes en liberté.

Ils devront effectuer leurs choix avec grande précaution.

LIEUX IMPORTANTS

REPAIRE DE GANG

Quelque part dans le quartier est, un des gangs avec lesquels les runners ont de bonnes relations vient vers eux et demande qu'ils libèrent certains de leurs amis. Les membres du gang ont été arrêtés alors qu'ils défendaient leur territoire et ont été embarqués en même temps qu'un certain nombre de membres d'autres gangs. Le gang peut leur fournir un équipement de valeur, à savoir une vieille voiture que ses membres avaient réparée pour les aider à prendre la fuite.

PRISON TORONTO SOUTH

La prison Toronto South est à 8 km à l'ouest de High Park, dans le quartier Etobicoke, juste derrière le centre de maintenance ferroviaire. Au vu de la façon dont la prison a été agrandie au fil des ans, elle est loin d'être sécurisée (voir ci-dessous).

AILE EST, ADMINISTRATION

Lone Star se retrouve dans une position très inconfortable et a du mal à tenir bon. Certains des officiers ont les yeux injectés de sang, d'autres ne parviennent même plus à tenir leur arme sans trembler. Certains font des siestes dans d'anciennes cellules, d'autres tentent de maintenir certaines positions sécurisées pendant que d'autres encore aident au triage. La capitaine Dami Bodie-Disu est sur le point de craquer. Les trois mages de la Lone Star sont au bout du rouleau, ils invoquent les esprits jusqu'à tomber d'épuisement et passent le reste de leur temps à dormir.

De plus, la Lone Star ne dispose de l'aide d'aucun drone. Entre six et douze officiers sont présents et bloquent les principales entrées et sorties. Ils n'ont plus que quelques chargeurs de balles Stick-n-Shock à disposition. S'ils sont de nouveau acculés, ils devront recourir aux armes létales à moins de parvenir à récupérer des munitions

quelque part, comme auprès de certains drones tombés à l'extérieur. Il y a encore six esprits qui opèrent pour la Lone Star (Puissance entre 4 et 6). Les esprits sont plutôt efficaces lorsqu'il s'agit de surveillance rapprochée des prisonniers, mais comme ils sont précieux aux yeux des gardes, ces derniers hésitent à les y affecter.

BLOCS DE CELLULES ALPHA ET BRAVO

Les blocs Alpha et Bravo sont tous les deux situés dans l'aile est. Avec la défaillance des systèmes de sécurité, tous les verrous magnétiques des cellules se sont ouverts, et les émeutes vont bon train.

Ces deux blocs ont totalement basculé dans le chaos. On y trouve deux groupes organisés de métahumains et de non-métahumains. Ce qui ressemblait au départ à une évasion de masse s'est transformé en deux groupes distincts de prisonniers qui tentent de s'anéantir réciproquement, tout en faisant occasionnellement front commun contre les officiers de Lone Star lorsque ces derniers tentent de les maîtriser. Il y a aussi plusieurs groupes plus petits, organisés autour de gangs, qui parviennent tant bien que mal à se faire accepter dans le groupe des métahumains, car certains membres de ces gangs se portent garants pour tous les autres. Ce n'est que grâce à ces luttes intestines que la Lone Star n'est pas encore totalement dépassée.

BLOC CHARLIE

Le bloc Charlie est une petite section attenante au bloc Bravo et réservée aux prisonnières. Elles se sont regroupées afin de garder les hommes à distance et préserver la sécurité de leur bloc. Il y a une certaine dissension dans le groupe, car certaines des femmes qui se sont fait arrêter appartiennent à des gangs et aimeraient bien rejoindre les leurs, mais elles réalisent dans le même temps qu'il y a moyen qu'elles se fassent attaquer sur le trajet.

BLOC DELTA

Le bloc Delta a été le premier à s'ouvrir, car il reposait essentiellement sur des systèmes de sécurité plus modernes. C'est à partir de là que quelques pratiquants de la magie, avec l'aide d'un ou deux criminels technomanciens, ont commencé à libérer d'autres détenus dans les niveaux supérieurs. C'est ce qui a causé l'évasion d'Aleksander Popov (voir **Nuit 22 : Recherché**).

LE JOB

La nuit commence au moment où certains membres d'un gang local contactent les runners alors qu'ils sont sur le chemin du retour de leur précédent job. Ils leur proposent un endroit où se reposer et récupérer s'ils acceptent d'écouter ce que leur chef a à leur dire. Le chef du gang, la mine déconfite, fait donc asseoir les runners. L'effectif de son gang est trop faible pour protéger efficacement son territoire ; mais il y a la possibilité de faire évader certains d'entre eux qui sont à l'heure actuelle détenus dans la prison de Toronto South, et de la mettre bien profond à la Lone Star.

La Lone Star est coincée dans une confrontation entre gardes et prisonniers depuis le jour 1 du black-out. Et les runners vont se retrouver au milieu de ce merdier.

1. TROUVER LES MEMBRES DU GANG ET LES FAIRE SORTIR

Ce que le gang propose aux runners pourrait aussi bien être magique dans la situation actuelle : il s'agit d'une camionnette opérationnelle que le gang est parvenu à récupérer dans un garage. S'ils parviennent à faire sortir certains de leurs gars de prison, elle sera à eux. Ils veulent faire sortir quatre personnes bien précises : une femme, adepte physique, deux bagarreurs et un mage du bloc Delta.

En plus de cet objectif principal, les runners pourront contacter certains des autres gangs qu'ils avaient déjà rencontrés au cours des nuits précédentes pour voir s'ils ont la possibilité de faire évader quelqu'un pour eux.

2. ÉMEUTES DE PRISONNIERS

En fonction de la façon dont les runners s'introduisent dans la prison, ils peuvent se retrouver dans une position qui leur permettrait soit de venir en aide à Lone Star, soit aux émeutiers. C'est une situation qui peut mener à de longues négociations entre les runners, les prisonniers et les forces de l'ordre. Faites-en sorte que ces accords ne soient pas trop simples ; si les PJ obtiennent quoi que ce soit d'important grâce à un accord, ce sera au prix d'un important service rendu. Voilà certains de ces services en question :

- Aller récupérer des pièces et des munitions des drones HS sur les sites de la Lone Star.
- Infiltrer la Lone Star en tant qu'officiers et y dérober de potentielles informations de valeur du serveur.

3. PILLAGE

Il y a du très bon matériel à récupérer, que ce soit sur les drones HS ou sur les corps des officiers. Certains drones auront déjà été dépossédés de leurs balles Stick-n-Shock, mais pas tous. Il y a également des données précieuses qui peuvent être récupérées auprès des officiers de la Lone Star. Si les joueurs sont parvenus à s'introduire dans la prison, ils pourront chopper les informations suivantes sur le déroulé du black-out :

Lorsque la lumière s'est éteinte, les gardes ont tenté d'appeler la Lone Star, mais sans succès parce que les moyens de communication ne fonctionnaient déjà plus. Ils ont au départ pensé que c'était une coupure de courant qui affectait toute la ville. Les procédures de confinement furent immédiatement mises en place dans les sections les plus anciennes de la prison, mais les drones et de nombreux appareils ne répondaient plus. La capitaine conserva son calme : elle ne pensait pas que la coupure de courant durerait aussi longtemps.

Après quarante-huit heures, elle donna l'ordre aux mages de contacter d'autres commissariats. On leur a tous répondu de tenir bon et que l'aide arrivait.

Un des mages entra en contact astral avec son ancien mentor à l'académie, lui demandant d'envoyer quelques

esprits en renfort. Celui-ci lui confia que tous les mages de la Lone Star avaient reçu pour ordre « l'interdiction totale » d'envoyer des renforts jusqu'à ce qu'une « réponse claire et concertée » soit proposée par le haut commandement et que l'origine de la catastrophe soit clairement identifiée.

WHO'S WHO

CAPITAINE DAMI BODIE-DISU

C'est une orke de trente-six ans ; elle est à la tête de la prison. Elle espère sincèrement qu'elle n'aura pas à prendre de mesures radicales, mais le fera si elle n'a pas le choix. Utilisez les caractéristiques de l'officier SWAT de la Lone Star, p. 215, *SR6*, sans bouclier antiémeute.

BUTCH BAYARD

(LEADER D'UN BLOC DE CELLULES)

Bayard est un membre de haut rang du Policlub Humanis. Il est responsable du meurtre de trois métahumains et il sait parfaitement attiser la haine ambiante. Il n'hésitera pas à raconter que les runners sont des traîtres à la race si leur équipe est mixte. Utilisez les caractéristiques de Chef de gang, p. XXGen.

CHUCK CERMAK ET CULLEN BURDOCK

(CHEFS DU BLOC DE CELLULES BRAVO)

Ces deux-là sont des chefs de gangs plutôt balèzes, avec assez de muscles et de chrome pour poser un problème. Ce sont des humains qui ne sont au départ pas de grands fans des orks et des trolls, mais la vie en prison et les circonstances en ont fait un couple bien étrange qui n'hésitera pas à collaborer avec ses compagnons de cellule métahumains si cela permet de les faire sortir de là. Utilisez les caractéristiques de Chef de gang, p. 148.

AUTRES PRISONNIERS

Les caractéristiques des gangers (p. 213, *SR6*) peuvent être utilisées pour de nombreux prisonniers différents, tout en y ajoutant quelques voyous plus dangereux (voir les PNJ de Professionnalisme 2 ou 4 de *SR6*). Les prisonniers de Professionnalisme 4 sont plus nombreux dans le bloc Delta, et il est même possible d'y trouver un ancien officier SWAT de la Lone Star (p. 215, *SR6*, avec un équipement minimal) qui aura mal tourné et qui se sera fait prendre (et qui aura très envie de sortir de là). Il se peut également que certains membres de gangs que les runners auraient rencontrés au cours des nuits précédentes s'y trouvent.

NOTES IMPORTANTES

Les responsables de la prison ont envoyé, il y a deux jours, une équipe composée de deux officiers afin d'aller chercher de l'aide auprès du commissariat de la Lone Star le plus proche. Ils ne sont pas revenus, mais le personnel Lone Star de la prison ne désespère pas de malgré tout recevoir des renforts. Les runners peuvent envisager de se faire passer pour eux.

Le serveur interne de la prison possède un indice 5, mais nécessite une connexion physique pour y accéder. Les CI mettront deux fois plus de temps à se déployer parce que le serveur est en « mode économie d'énergie », et il s'éteindra au bout de 24 heures.

Le personnel de la prison est au bout du rouleau. Chaque officier de la Lone Star a plus ou moins été pris à parti et subit une pénalité de -2 à toutes ses actions à cause de dommages étourdissants, dommages physiques ou de tourner au long cours depuis 2 semaines.

Les drones volants utilisés par la Lone Star dans la prison possèdent les caractéristiques suivantes :

Chacun est armé d'un Colt M23 (p. 266, *SR6*).

DRONE DE TAILLE MOYENNE

MANIA.	ACCÉL.	INT. DE VIT.	VIT. MAX.	RÉSISTANCE
3	20	35	180	4
BLINDAGE	**AUTOPILOTE**	**SENSEUR**	**DISPO.**	**COÛT**
9	4	4	6 (I)	13 500 ¥

NUIT 17 : NOIR COMPLET

Les nuits sont de plus en plus sombres et terrifiantes. Quelque part dans cette obscurité, un rituel magique est en préparation. Il revient aux runners de trouver où il va se produire et si possible de découvrir qui se cache derrière.

ACCROCHE

Sana, une chamane du Black Creek, fait appel aux runners pour l'aider à résoudre un mystère. Des rumeurs courent depuis quelques nuits faisant état d'un groupe de lanceurs de sorts en robes noires qui tente d'accomplir un rituel. La nuit dernière, elle est tombée sur ce qui semblait être les vestiges d'une tentative de rituel dans la **Nécropole de Toronto**. Certains indices découverts sur le site laissent à penser que les responsables pourraient refaire une tentative dès le soir même. Seule, elle ne possède pas les ressources nécessaires pour remonter jusqu'à ce groupe. Mais, comme une magie étrange semble envahir Toronto ces dernières semaines, elle est bien consciente qu'il est important de découvrir qui se cache derrière ces tentatives de rituels. Elle fait donc appel aux runners afin qu'ils trouvent le lieu du rituel avant qu'il soit terminé, et leur offre une somme globale de 5 000 nuyens pour qu'ils travaillent avec elle.

LIEUX IMPORTANTS

Cette nuit amène les runners à se confronter à l'aspect magique de la ville, les menant vers certains lieux qui pourront être utilisés lors d'aventures ou de nuits futures. **La Nécropole de Toronto**, ainsi que d'autres sites magiques, permettra aux personnages de trianguler la position du rituel à venir. N'hésitez pas à ajouter d'autres lieux que les runners auront visités au cours des nuits précédentes. Voici, présentés ci-dessous, certains autres lieux qu'ils peuvent découvrir :

L'ÉTANG DU WENDIGO

Situé à l'extrémité nord de High Park, ce petit étang était un lieu de sacrifices dans des temps reculés. L'endroit est suffisamment boisé pour rendre la tenue d'un rituel indétectable, à moins que les runners se trouvent à vingt mètres ou moins (même si un test de Perception + Intuition (5) leur permettra de repérer une activité relative au rituel jusqu'à une distance de cinquante mètres). High Park en lui-même s'étend de The Queensway au sud à Bloor Street West au nord, et de Parkside drive à l'est jusqu'à l'étang du Grenadier et Ellis Park Road à l'ouest.

BLACK CREEK

Sana demande à retrouver les runners à Black Creek pour leur premier rendez-vous. En tant qu'un des cours d'eau/déversoir les plus pollués de Toronto qui en fait un lieu privilégié d'invocation d'esprits toxiques, c'est un autre site potentiel du rituel. L'esprit protecteur de Sana tente de purifier la zone, et le fait d'y organiser la réunion lui permet d'être suffisamment proche pour lui venir en aide si besoin. La zone entourant la crique grouille d'esclaves corpo et est fortement imprégnée de la culture des gangs. La violence y est omniprésente depuis le début du black-out, les gangs faisant le forcing pour recruter de nouveaux membres.

GREEN GROVES

Wuxing dirige ouvertement cet un ancien entrepôt converti en jardins hydroponiques et l'a transformé en projet de travaux d'intérêt général destiné à apprendre aux habitants à cultiver leur nourriture. Le lieu dispose également d'une serre abritant de la faune Éveillée, et est contrôlé par un Anneau de Séoulpa local. Cette zone cultivable bien particulière se trouve sous terre, et il faut connaître un mot de passe bien précis pour pouvoir y accéder. Elle produit des réactifs pour sorts et autres concoctions.

76 CORAL GABLE DRIVE

Le plus vieil arbre de Toronto est encastré dans les fondations d'une ancienne maison de plain-pied qui appartient à la même famille depuis des décennies. La maison en elle-même n'a rien de remarquable, mais l'histoire qui entoure l'arbre en fait un lieu de prédilection à l'accomplissement de rituels de sorcellerie. La bâtisse est située dans le territoire des Coven. Lorsque les runners y arriveront, le gang sera présent et les attendra.

OSGOODE HALL

La principale bibliothèque juridique de la ville est située sur propriété de 2 hectares et demi en bordure de l'Université et de Queen Street, en plein cœur du centre-ville. D'impressionnantes portes noires clôturent cette installation, qui sont restées fermées depuis le début du black-out. Le rituel se tient dans la grande bibliothèque, structure à deux niveaux qui semble tout droit sortie d'une sim de sword and sorcery.

LE JOB

Il y a des dérèglements de connexion à la manasphère depuis le début du black-out. Les associés de Sana craignent que les rituels qui y sont accomplis bouleversent encore plus l'équilibre magique de la zone. D'après les témoins, des hommes en robes noires ont effectué un rituel il y a deux nuits de cela dans la Nécropole de Toronto tout en prenant soin de suffisamment nettoyer astralement la zone afin d'éviter de se faire repérer. Les rares preuves restantes permettent de penser qu'il s'agissait d'un rituel ancré (p. 148, *SR6*) qui a échoué, mais ils ignorent quel en était le but. C'est ce qui inquiète Sana. Ils se sont donné beaucoup de mal pour préparer le rituel, et le fait qu'il ait mal tourné suggère que ce qu'ils essaient d'accomplir est difficile, voire dangereux. Elle craint qu'il se soit agi d'un rituel de magie noire, similaire à celui qui a permis d'invoquer les esprits menaçants de la **Nuit 4**.

La première étape est donc la Nécropole, là où le premier rituel a échoué. Malgré les efforts apportés au nettoyage du site, les PJ peuvent trouver différentes traces des réactifs utilisés pendant le rituel en effectuant un test étendu de Perception ou d'Astral (5, 1 minute). Il est possible d'utiliser un test d'équipe. Une réussite permettra de découvrir qu'il est fort probable que les réactifs proviennent de Green Groves. Ce qui donnera aux runners la possibilité de découvrir qui a acheté ces substances.

De plus, une inspection astrale de la Nécropole, ou des recherches effectuées par le biais de contacts ou en ayant une Connaissance appropriée, permettront d'apprendre que le rituel a été accompli à l'intersection d'un groupe de lignes ley mineures, ces conduits magiques où la connexion au mana est plus forte qu'à d'autres endroits. Il existe plusieurs points de ce genre dans la ville, et il est évident que quiconque va tenter le rituel va se servir d'un de ces lieux comme point d'ancrage. Les runners ont deux options : trouver les différents points d'ancrage susceptibles d'être utilisés pour le rituel ou suivre la piste des magiciens en utilisant la vieille méthode des détectives d'antan, c'est-à-dire en découvrant qui a acheté les réactifs et comment retrouver ces personnes. Pour une de ces options, il faudra enquêter afin de découvrir les lieux les plus probables (dont la liste figure ci-dessus). Le rituel aura lieu à Osgoode Hall, même si ce nom ne devrait pas sortir au cours des recherches. Tôt ou tard, les runners finiront par se retrouver au **76 Coral Gable**, ce qui leur permettra de localiser le lieu du futur rituel et de savoir quand les responsables y seront présents.

La deuxième méthode implique un travail d'investigation encore plus important, ce qui mènera dans un premier temps les runners à **Green Groves**. Ils devront trouver un moyen de pénétrer dans la zone secrète située sous l'entrepôt et convaincre un des ouvriers de leur dire qui a acheté les réactifs. Sur place, il y a trois marchands de talismans (voir leurs caractéristiques à la p. 150) et six soldats de Séoulpa pour les protéger (Brutes des Sons of Sauron, p. 213, *SR6*, en retranchant les modificateurs de métatype ork). Les marchands de talismans révéleront que les réactifs pour ce rituel ont été achetés par les membres d'un magogang qui se font appeler les Coven. La majorité des membres de ce gang sont des frimeurs dirigés par un mage grillé du nom de Liam le Noir.

Si les runners parviennent à capturer et interroger Liam, ils apprennent que le rituel est effectué par Helen Baptiste (il rechigne à donner son nom) et qu'elle se trouve à Casa Loma (voir **Nuit 6**), à examiner la propriété. Une fois que les runners arrivent à Casa Loma, ils découvrent qu'ils l'ont manquée, mais qu'elle a laissé deux acolytes sur place (utilisez les caractéristiques du mago-ganger, p. 150). S'ils sont capturés, les deux acolytes révéleront qu'ils sont membres de la Loge de Nostradamus.

DÉCOUVRIR LE LIEU DU RITUEL

Les mages en robes noires ne tentent pas du tout d'accomplir un rituel particulier. Ce groupe de six est dirigé par Helen Baptiste, et tous sont membres de La Loge

Noire. Ils appartiennent tous du rang le plus faible, la Loge de Nostradamus. Son équipe et elle effectuent en fait une série de rituels ancrés de plus en plus difficiles dans le but de trouver le meilleur endroit où accomplir, à une date ultérieure, un rituel extrêmement délicat.

Toutes les informations que recueillent les runners semblent à première vue pointer vers Casa Loma, mais une analyse plus minutieuse devrait leur permettre de découvrir que Baptiste et ses acolytes seront à la bibliothèque Osgoode ce soir. Ils tentent d'accomplir un rituel de Renouvellement (p. 149, *SR6*) dans le but de créer une barrière de mana destinée à emprisonner *quelque chose*. Et ce, même si les membres de la Loge n'ont aucune idée de ce qu'ils tentent de piéger ni pour le compte de qui. La seule chose dont ils sont au courant, c'est de l'endroit où doit se trouver la barrière : Queens Park.

WHO'S WHO

SANA

C'est une chamane elfe amérindienne calme et réservée qui reste focalisée sur son objectif principal ; elle suit l'esprit mentor Montagne. Plus précisément, elle souhaite rendre son état naturel à Black Creek. Les événements qui se produisent depuis le début du black-out l'ont convaincue qu'une menace bien plus importante est à l'œuvre dans l'ombre. Aujourd'hui, ses alliés et elle s'efforcent de découvrir qui est à l'origine de cette étrange magie qui sévit sur la ville.

Les caractéristiques de Sana sont disponibles à la p. 147.

HELEN BAPTISTE

Helen est une femme noire relativement petite aux longs cheveux tressés et aux yeux cybernétiques d'airain. Elle a commencé sa carrière professionnelle à l'Université de Toronto où elle a obtenu un doctorat en Thaumaturgie. Même si elle est toujours une employée de l'Université, sa vraie loyauté va envers la Loge Noire. Son organisation est hautement cloisonnée. Même si elle est à l'heure actuelle à la recherche d'un lieu pour le rituel, elle n'a aucune idée de à quoi il va servir, ni ne connaît d'autres membres de la Loge hors de ceux de sa cellule (dont Freddy Bales, qui travaille également à l'Université de Toronto, voir **Nuit 26**).

LIAM LE NOIR

Liam ressemble plus à un sans-abri qu'à un chef de gang ou à un mage. C'est un homme plutôt grand, à la peau verdâtre olive, dont le visage est orné d'une barbe irrégulière et dont une des tempes porte la marque de brûlure d'un datajack qui y a été implanté. Liam est un mage hermétique grillé. Son addiction aux BTL lui a valu une forte perte de ses capacités magiques. Il fonctionne sans aucun code, seules ses pulsions le poussent à chercher ce qu'il veut, à savoir le pouvoir magique et les BTL. Il est cependant loyal, dans la mesure où il pense que la loyauté sera récompensée. De son point de vue, se mettre au service de la Loge Noire représente la parfaite opportunité de retrouver un peu de son pouvoir. Suivant leurs directives, il a formé le Coven et entend se servir du gang comme d'un tremplin vers quelque chose de plus grand, comme le fait de devenir membre permanent de la Loge Noire.

Âge : 51 ans
Taille/Poids : 1,90 m/73 kg
Paiement préféré : nuyens ou BTL

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
2	2	2	2	3	2	4	2	4	1	5,9

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	6/1	MAJ 1, MIN 2	9/10	10/15/+1

Compétences : Astral 4, Armes à feu 4, Athlétisme 2, Combat rapproché 3, Conjuration 3, Furtivité 3, Influence 2, Perception 5, Plein air 5, Sorcellerie 5
Traits : Addiction (niveau 5, BTLs)
Sorts : Antidote, Diminution d'attribut, Fantasme supérieur, Frappe à distance, Foudre, Résistance à la douleur, Silence, Soins, Sphère mana
Augmentations : datajack
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), gilet pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 4/–/–/–/–]
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11 (c)]

NOTES IMPORTANTES

- Ce run permet d'en apprendre plus sur le conflit entre la Loge Noire et les esprits locaux. Même si les runners n'ont prêté allégeance à aucun des deux camps, la réussite de leur mission leur ouvrira des opportunités de travail des deux côtés. Plus le conflit va s'intensifier, plus les deux camps auront besoin d'alliés. Mettez ce dernier en scène au cours des nuits à venir.

NUIT 18 :
AU SECOURS DE L'ARCOLOGIE

L'idée derrière une arcologie c'est que vous pouvez effectuer une bonne partie des tâches de la vie courante — travail, achats divers et variés et loisirs — sans même avoir à quitter le confort de votre maison. Lorsque votre voisinage immédiat se révèle dangereux, ou lorsqu'un hiver particulièrement froid s'abat sur vous, cette perspective se révèle particulièrement alléchante. Mais lorsqu'il n'y a plus de courant depuis deux semaines, que les provisions s'épuisent, que les robots nettoyeurs ne fonctionnent plus, et que rôde on ne sait trop quoi dans les couloirs devenus noirs et dans lesquels la lumière du soleil ne pénètre jamais, cette même idée de ne pas quitter le bâtiment de la journée ressemblera plus à une nuit en enfer qu'à autre chose.

Et quand les autoproclamés « agents de sécurité » ont confiné tout le monde, même l'enfer pourrait paraître plaisant en comparaison.

L'Arcologie Mackenzie est une des arcologies les plus anciennes de la conurbation. Elle était au départ destinée à fournir un abri à ceux qui n'en avaient pas, mais, aujourd'hui, ses résidents sont piégés à l'intérieur et sont impatients de pouvoir en sortir. Les runners entendent parler d'une famille, les Gagnon, qui ont besoin d'une escorte pour les faire sortir. Ce qu'ils n'apprennent pas immédiatement, c'est pourquoi cette famille spécifiquement.

LIEUX IMPORTANTS

L'ARCOLOGIE MACKENZIE

Tirant son nom du premier maire de Toronto, cette arcologie fit partie pendant les années 2060 d'un plan de réhabilitation du quartier de Jane & Finch tout en fournissant un toit aux gens qui en avaient besoin. Même si cette entreprise fut au départ couronnée de succès, les gestionnaires de l'arcologie n'ont jamais provisionné suffisamment d'argent pour son entretien. Après presque vingt ans d'une telle gestion, les conséquences de ces carences sont visibles. Les tapis des couloirs portent de nombreuses traces d'usure, des trous dans les murs n'ont jamais été rebouchés et certaines lumières n'éclaireraient plus même s'il y avait toujours du courant. Des résidents de certains étages se sont pourtant investis dans l'entretien de leur « voisinage », alors qu'à d'autres étages, il est évident que d'autres résidents ont abandonné l'idée d'entretenir les parties communes. À ces étages, les graffitis et autres formes de vandalisme viennent s'ajouter à l'état de délabrement général.

L'extérieur de l'arcologie est un simple rectangle dont la surface se rétrécit au fur et à mesure des étages. À l'intérieur, chaque étage est divisé en dix « voisinages » plus

petits — quatre triangles à angles droits moins grands (un à chaque coin), et six triangles équilatéraux au milieu. Quatre de ces triangles intérieurs n'ont aucune pièce avec vue sur l'extérieur, et sont de fait moins recherchés que les blocs extérieurs (même si certaines des unités intérieures sont plus grandes que celles donnant sur l'extérieur).

L'arcologie recouvre quatre pâtés de maisons, mais n'est pas la plus grande, car elle ne s'élève que sur cinquante-quatre étages. Elle dispose de trois ensembles d'ascenseurs : un pour les étages un à trois, un deuxième pour les étages quatre à quarante-cinq et un troisième pour les étages quarante-six à cinquante-quatre. Les escaliers sont accessibles à côté des cages d'ascenseurs. Le rez-de-chaussée et les deux premiers étages composent un énorme centre commercial ouvert à tous. Le troisième étage est quant à lui est un parc d'attractions aquatique avec une grande piscine, des toboggans, des pistes de bowling, un stand de tir *Miracle Shooter*, etc. Le quatrième étage dispose d'autres activités de divertissement, ainsi que d'un énorme réfectoire et de nombreux commerces de détail, l'ensemble étant réservé aux résidents.

Les étages du cinquième au quarante-cinquième sont réservés aux logements standards — agréables à vivre bien que quelconques lors de l'inauguration, mais qui ne cessent se détériorer depuis. Ils ont encore plus souffert depuis le black-out. Les couloirs intérieurs sont plutôt sombres même lorsqu'il y a du courant, et certains habitants ont pris l'habitude d'utiliser des torches, ainsi que d'autres sources de lumière à base de flammes, ce qui détériore la qualité de l'air en plus de laisser des traces de suie sur les murs. Ils ouvrent souvent les fenêtres afin de laisser entrer de l'air frais, ce qui a tendance à refroidir la température dans les couloirs. Les restrictions de provisions sont source de violences, certains habitants se regroupant au sein de gangs pour aller piller les zones les plus vulnérables. En conséquence, de nombreuses personnes se sont regroupées pour se protéger, devenant jusqu'à deux ou trois fois plus nombreuses dans certaines résidences et laissant dans le même temps d'énormes parties de l'arcologie totalement vides. Le territoire des gangs ne cesse d'évoluer et ses frontières restent floues, ce qui peut rendre les déambulations plutôt dangereuses, car personne ne sait vraiment qui contrôle tel couloir à un moment donné.

Les étages quarante-six à cinquante-quatre disposent d'un ensemble d'ascenseurs séparés auxquels on ne peut accéder que par un contrôle de SIN — votre SIN doit apparaître dans la liste pour que vous puissiez passer. L'accès à ces ascenseurs est également protégé par des gardes en chair et en os. L'étage quarante-six dispose d'un bar lounge, d'un club et d'un billard, tous réservés aux habitants des niveaux supérieurs. Les étages quarante-sept à cinquante-quatre sont composés de résidences de luxe. Ces étages sont très bien entretenus : le manque de fonds pour l'entretien n'a ici aucun effet, parce que c'est à ces étages qu'ils sont attribués en priorité. Les résidences sont plus grandes, et les quelques lanceurs de sorts qui y vivent font en sorte que certaines parties d'entre elles soient toujours éclairées grâce à la magie.

LA VÉRITÉ

La famille Gagnon a un cousin du nom de Felix qui a été infecté par le Syndrome de Fragmentation Cognitive et qui a récemment quitté son travail à Wuxing. Cette dernière corpo tient à la récupérer, en partie parce qu'il a travaillé sur certains protocoles de la Matrice qui ont aidé à la faire tomber au début du black-out. Wuxing espère que les Gagnon savent où se trouve Felix, et sont discrètement rentrés en contact avec certains résidents connaissant les Gagnon, promettant une résidence de luxe au cinquantième étage de l'arcologie à quiconque leur ramènera Felix. Jonesy a donc tenté d'obtenir les informations en question auprès des Gagnon, mais ils sont restés bouche cousue. Ensuite, les Ice Shards sont entrés dans la danse, espérant récupérer cette fameuse résidence pour leur compte. Ils ont donc débaroulé à la recherche des Gagnon au moment où Jonesy leur rendait visite. Jonesy a fui et il n'a aucune idée de ce qu'il est advenu des Gagnon, mais comme il ne supporte pas l'idée que quelqu'un d'autre puisse récupérer l'unité qu'il convoite tant, il veut que les Gagnon soient retrouvés avant qu'ils aient eu le temps de donner leurs informations à d'autres.

LE JOB

LA MISE EN PLACE

Envoyé vers les PJ par Eeka Krause, un homme plutôt petit, aux yeux exorbités et portant un costume noir, vient discrètement à leur rencontre tôt dans la nuit. Il se fait appeler Jonesy. Il a un boulot qui doit être accompli au plus vite, à cause de la situation de plus en plus préoccupante au sein de l'Arcologie Mackenzie. Une famille, les Gagnon, est piégée dans l'arcologie, parce que les ascenseurs sont bloqués et que les différents gangs empêchent les usagers de se servir des escaliers. Les Gagnon sont au nombre de quatre : le mari, la femme, le fils et la fille. Ils vivent au dix-neuvième étage de l'arcologie, mais Jonesy précise qu'il ne les y a pas vus lors de sa dernière visite il y a trois jours. Il souhaite que les runners entrent, les trouvent et les fassent sortir. Il leur propose 2 500 nuyens (au total) pour une nuit de boulot.

Les runners peuvent se demander comment Jonesy est parvenu à se rendre à l'appartement des Gagnon il y a trois jours si les gangs interdisent l'accès à quiconque. Il répondra qu'il était jusqu'à peu un résident de l'arcologie, mais que la montée des tensions récentes au sein de cette dernière a mené à son expulsion. Ce qui s'avère particulièrement utile, car il peut ainsi donner certaines informations quant à la situation actuelle dans l'arcologie. Il connaît ce qui est présenté dans la section Lieux intéressants. Les Gagnon et lui habitaient au dix-neuvième étage, et c'est là où il les a vus pour la dernière fois. Leur unité porte le numéro 19-65, et est un des triangles intérieurs. Il est fort possible qu'ils n'y soient plus, comme les habitants du dix-neuvième étage se sont dispersés à cause de son exposition lors des affrontements entre les différents gangs. Les étages voisins, le dix-huitième et le vingtième sont sous la coupe de gangs issus de l'arcologie, les Devil Rats et les Ice Shards respectivement. Ce ne sont pas de simples gangs des rues : de nombreux résidents de ces étages faisaient déjà partie de ces gangs alors qu'ils étaient jeunes et mettaient du beurre dans leurs épinards corporatistes grâce au trafic de drogues. Ils ne sont pas aussi brutaux ni aussi bien structurés que les syndicats du crime organisé, mais ce ne sont pas non

plus des mauviettes. Le dix-neuvième étage avait déjà été plus ou moins abandonné après les récents licenciements de Wuxing, et, de ce fait, lorsque les provisions ont commencé à manquer, les deux gangs l'ont tout de suite considéré comme un self-service. Ils ont donc commencé à piller, n'hésitant pas à employer la violence si nécessaire. Certains habitants ont très vite déserté pour aller se réfugier à d'autres étages, rejoignant des amis ou de la famille qui avaient encore des stocks de provisions, ou qui pouvaient s'en procurer facilement. D'autres, à la recherche de protection, rejoignirent les gangs. Le dix-neuvième étage se dépeupla donc presque entièrement — les Gagnon et Jonesy faisaient partie des derniers. Jonesy a donc fui, et il affirme qu'il est impératif que les Gagnon sortent.

Cependant, il n'est pas si pressé de dire *pourquoi* c'est si important.

L'EXTRACTION

Le job se déroule en plusieurs étapes :

- Pénétrer dans l'arcologie
- Rechercher le logement des Gagnon et trouver des informations quant à ce qu'ils sont devenus
- Trouver les Gagnon
- Les faire sortir de l'arcologie

1. PÉNÉTRER DANS L'ARCOLOGIE

Les chefs de gangs qui s'affrontent au sein de l'arcologie Mackenzie sont d'accord sur une chose : il n'est nul besoin que des étrangers viennent causer des ennuis supplémentaires. Les gens qui apportent des provisions sont les bienvenus ; ceux qui cherchent un refuge ou qui viennent rendre visite à d'autres ne le sont pas. Ce qui signifie que le moyen le plus facile pour avoir accès aux escaliers protégés par les gorilles qui les gardent est de les soudoyer avec de la nourriture ou de l'eau — et il faut que ça soit une caisse entière, pas un simple paquet de chips ou une unique bouteille d'eau. Il reste toujours les options de les affronter ou de tenter de passer discrètement, bien évidemment. Les escaliers sont protégés par six membres de gang (Brutes des Sons of Sauron, p. 213, *SR6*, en retranchant les modificateurs de métatype ork).

2. RECHERCHER L'APPARTEMENT DES GAGNON AFIN D'Y DÉCOUVRIR LES INFORMATIONS RELATIVES À LEUR SITUATION

Le dix-neuvième étage est quasiment vide, exception faite des incursions occasionnelles perpétrées par les gangs des étages supérieurs et inférieurs pour voir qu'il reste des trucs à récupérer, ou voir si certains habitants tentent de s'y cacher. Il n'y a aucune source d'éclairage, à part les fenêtres donnant sur l'extérieur, et comme les couloirs intérieurs sont éloignés au moins d'un bloc de ces fenêtres, ils sont très sombres. De nombreuses portes d'entrée d'appartements ont été fracturées, ce qui offre maints endroits où se cacher. Les PJ ne doivent pas se sentir à l'aise alors qu'ils se trouvent dans ces couloirs, car ils peuvent être pris en embuscade à n'importe quel moment. Quelques gangers (Brutes des Sons of Sauron, p. 213, *SR6*, en retranchant les modificateurs de métatype ork) ou des rats du diable (p. 222, *SR6*) peuvent leur être envoyés dans les pattes afin qu'ils restent sur leurs gardes et qu'ils se rendent compte à quel point cet étage est devenu dangereux.

L'unité des Gagnon, la 19-65, est un petit appartement avec deux chambres à coucher. Elle a été vandalisée et quelqu'un l'a minutieusement fouillée, y compris la chambre des enfants. Il ne reste plus rien de valeur. Les vandales cherchaient des informations quant aux allées et venues de Felix Gagnon, en laissant de côté un indice quant à l'endroit où se trouvent les autres membres de la famille à l'heure actuelle. Cette information peut être découverte avec un test de Perception + Intuition (2). Dans la cuisine, il y a 3 boîtes vides qui ont été utilisées pour la livraison de rations d'urgence de nourriture. Sur chacune d'entre elles, le numéro de l'unité pour la livraison a été indiqué au marqueur. Sur les deux premières, c'est écrit « 19-65 » alors que sur le troisième, il est indiqué « 12-12 ». Cette boîte a été donnée aux Gagnon par les Frieze, des amis à eux, qui vivent dans l'unité 12-12. Lorsque la situation du dix-neuvième étage a empiré, les Frieze ont donné un peu de leurs provisions aux Gagnon avant de les inviter à les rejoindre.

Certains, qui déjà ont fouillé l'appartement, ont bien compris où se trouvaient les Gagnon, mais comme la sécurité du douzième étage est bien meilleure que celle du dix-neuvième, ils ne sont encore pas parvenus à s'y rendre. Cependant, ceux qui veulent absolument avoir une chance d'entrer dans l'appartement de luxe (voir l'encart La vérité) ont pris quelques jours de réflexion afin de mettre un plan au point qui leur permettra d'atteindre les Gagnon. Ils vont bientôt passer à l'action.

3. TROUVER LES GAGNON

Les Gagnon sont dans l'appartement 12-12. C'est un appartement pourvu de deux chambres à coucher, et ils ont été invités à occuper la deuxième. Ils ont un jeu de cartes, une petite pile de livres et quelques jeux de plateau pour les aider à supporter leur confinement.

Il est plus difficile de les atteindre que de découvrir l'endroit où ils se trouvaient. Au cours de la première semaine du black-out, Marjorie Watts, une vétérane de l'Armée de l'UCAS, a pris les commandes de cet étage, consciente qu'il fallait préserver une certaine notion d'ordre pour éviter la panique. Elle a placé des gardes au niveau de chaque cage d'escalier, instauré des patrouilles régulières et transformé une des salles communes de l'étage en entrepôt dans lequel elle stocke les éventuelles provisions en excès qu'elle parvient à récupérer ou à chaparder. Elle n'a pas instauré d'impôt, mais elle s'est assurée que les gens comprennent les bienfaits des patrouilles pour l'étage entier, et que s'ils veulent être du bon côté de la justice, ils doivent aider à reconstituer les stocks de provisions. Ses efforts ont porté leurs fruits et elle est devenue de facto la responsable de l'étage tout entier.

Watts s'est également appliquée à mémoriser les visages de tous les résidents de l'étage. Elle a constitué une réserve de bâtons lumineux et s'arrange pour que les couloirs soient un minimum éclairés, bien que la lumière verte de ces bâtonnets produise un éclairage relativement inquiétant. Même si les membres des gangs restreignent les accès aux étages inférieurs de l'arcologie, certaines rumeurs

font état d'un accord secret que Watts aurait passé avec eux afin de permettre à certains de ses hommes de les traverser, à moins qu'elle les fasse passer par une route secrète connue d'elle seule. Elle fait en sorte de se procurer ce dont les habitants de son étage ont besoin.

La présence de ces réserves au douzième étage a fait de ce dernier une cible privilégiée des gangs présents dans l'immeuble, et elle a dû énormément s'impliquer de façon que ses hommes se déploient efficacement pour protéger leurs biens. Elle dispose d'un emploi du temps précis de qui patrouille, quand, et elle a ajouté un algorithme permettant de modifier l'heure des patrouilles (sachant que, quelquefois, elle va demander à l'une d'entre elles d'aller se positionner à un endroit précis juste pendant quelques minutes) afin d'ajouter une touche d'imprévisibilité. Elle s'assure que ses équipes disposent d'armes sans systèmes électroniques et leur donne des instructions strictes de façon à limiter leur usage et économiser les munitions. Ils ont également des protocoles bien précis à suivre lorsqu'ils tombent sur des personnes qu'ils ne reconnaissent pas. Voici les différentes étapes qu'ils doivent suivre lors d'un contact :

- Demander que les personnes s'arrêtent, qu'elles s'identifient et qu'elles donnent le nom d'un des résidents de l'étage.
- Si ce n'est pas fait, les renvoyer. Utiliser la force si nécessaire.
- S'ils obtempèrent, les désarmer et les escorter jusqu'à l'unité 12-122, puis informer le résident en question.
- Les retenir dans l'unité 12-122 jusqu'à l'arrivée du résident ou interrogatoire par Watts.
- Les armes sont rendues lorsqu'un résident les identifie formellement ou que Watts leur donne une autorisation.

Les visiteurs sont donc invités à rester dans un appartement vide (12-122). Il dispose de trois chambres, et d'aucune fenêtre. Les portes en ont été sécurisées par le perçage de trois trous dans le sol et l'adjonction d'un appareil muni de pointes à ressorts qui peuvent se ficher dans les trous (test de Force + Force (6) pour les casser). Le salon est réservé aux gardes, et dispose d'une demi-douzaine de chaises pliantes en plastique. Chacune des « cellules » dispose de deux lits de camp, sans drap ni oreiller. Les gens sont retenus dans ces cellules le temps que Watts les interroge. Si elle estime que leur présence à l'étage est légitime, elle les laisse y accéder ; sinon, elle les fera raccompagner à l'entrée de l'étage. S'ils opposent une quelconque résistance, Watts a ordonné à ses hommes de ne pas hésiter à leur asséner un bon coup sur le nez de façon à les amadouer. Et s'ils refusent toujours, un bon coup dans le genou devrait régler l'affaire.

Des disputes entre les résidents du douzième étage peuvent être entendues dans l'appartement de Watts (le 12-123, qui se trouve idéalement situé à côté de l'appartement « prison »). Il est parfaitement quelconque : lit brun uni, des chaises de la même couleur, des étagères blanches le long de murs blancs et des objets de décoration qui ont été achetés dans le centre commercial situé plus bas. L'appartement de Watts comporte deux chambres à coucher, et elle a deux gardes du corps (utilisez les caractéristiques du Patrouilleur de la Lone Star, p. 214, *SR6*) qui sont toujours présents dans la seconde chambre à coucher.

Les PJ peuvent tenter d'atteindre l'étage discrètement, en y allant à l'intox ou en se laissant capturer par la patrouille qui les emmènera dans la zone de détention en l'attente d'un interrogatoire par Watts. Watts n'a pas d'inquiétude particulière quant au fait d'avoir des bouches à nourrir en plus ou qu'il y ait un groupe d'inconnus qui se retrouve à l'étage, et laissera les PJ aller voir les Frieze et les Gagnon tant qu'ils sont accompagnés par des gardes.

Les Gagnon seront réticents à parler si des gardes sont présents, et, comme ils savent que plusieurs personnes cherchent des informations sur Felix, ils ne font confiance à personne. C'est la raison pour laquelle ils ont envie de partir, et ils se laisseront convaincre si les PJ les assurent qu'ils ne craignent rien (test d'Influence + Charisme (4)).

4. LES FAIRE SORTIR DE L'ARCOLOGIE

Si les PJ parviennent à convaincre les Gagnon, il leur restera à les faire sortir. Watts ne posera aucun problème particulier, d'autant qu'elle sera ravie d'avoir moins de personnes sous sa responsabilité. Les gangers, principalement ceux qui se trouvent en bas des escaliers, demanderont une taxe à quiconque veut partir. Ce sera aux PJ de décider quelle est la meilleure façon de gérer ce point.

Une fois qu'ils seront sortis de l'arcologie, les PJ peuvent les mener à Jonesy, qui essaiera d'obtenir d'eux des informations sur Felix. Ils ne savent pas précisément où il se trouve, mais ils savent qu'il est entré en relation avec un groupe appelé les South Cabbage Warlordz. À l'approche de la Nuit 24, la famille se rappellera que Felix s'est récemment découvert une inclinaison religieuse et qu'il se rend régulièrement à la Basilique St. Paul.

WHO'S WHO

LES GAGNON

La famille comporte quatre personnes : Thérèse, la mère, Claude, le père, Juliette la fille et Édouard le fils. Ils font partie de la classe moyenne du Sixième Monde, gardant profil bas, évitant les ennuis et tentant de se protéger du chaos ambiant qui leur tombe dessus. Ils ne possèdent aucune compétence particulière, mais sont capables d'effectuer n'importe quelle tâche administrative sans attirer l'attention sur eux, qu'elle soit positive ou négative. Utilisez les caractéristiques du Citoyen de Toronto, p. 149.

MARJORIE WATTS

Après avoir pris sa retraite de l'armée, Watts voulait vivre dans un endroit calme et ne plus avoir d'ordres à donner. Il n'est cependant pas facile de se défaire de ses vieilles habitudes et elle s'est retrouvée responsable informelle dans son arcologie de résidence de Toronto. Ce n'est pas intense, mais elle s'assure que les couloirs soient gardés propres, que les règles soient respectées et qu'on s'occupe des résidents dans le besoin. Tout se passait bien jusqu'à ce que le courant soit coupé et que sa charge de travail s'intensifie. Elle est plus âgée qu'à l'apogée de sa carrière militaire, mais elle se sent de taille à relever le défi.

Watts est tout sauf dupe, et elle sait que la meilleure façon de protéger les habitants de son étage est de faire preuve d'efficacité. Son chignon, qu'elle porte en permanence, et ses vêtements sombres sont le signe qu'elle n'a pas vraiment décroché de son ancien job à l'armée. Elle connaît parfaitement la disposition de son étage, que ça soit l'emplacement et l'orientation des couloirs, des portes, ce qui lui permet d'en tirer un avantage stratégique le cas échéant.

Âge : 56 ans **Taille/Poids :** 1,70 m/68 kg
Réseau : 3 **Paiement préféré :** faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	3	2 (3)	3	5	4 (5)	3	3	2	4,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	6/2	MAJ 1, MIN 3	9/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6 (Fusils +3, Pistolets +2), Athlétisme 3, Biotech 3 (Premiers soins +3), Combat rapproché 5, Électronique 2, Furtivité 4, Influence 4 (Intimidation +2), Perception 5, Plein air 5
Augmentations : amplificateur cérébral 1, réflexes câblés 1
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), lentilles de contact (capacité 3, interface visuelle, smartlink), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/10/–/–, 15 (c)]

JONESY

Jonesy est un opérateur n'appartenant à aucune société. Il aime s'occuper de toute affaire un tant soit peu louche, mais personne ne le paie pour ça. Il gagne sa vie comme intérimaire de Wuxing, et change d'affectation très régulièrement, accomplissant des tâches que les têtes pensantes estiment être destinées aux « sans compétences ». C'est comme ça qu'il a eu vent de la situation de Felix Gagnon, qu'il a relié à la famille Gagnon parce qu'il les connaît grâce à l'arcologie. Pour le reste, il lui a simplement fallu recoller les différentes pièces du puzzle et piocher dans ses économies pour embaucher des shadowrunners. Utilisez les caractéristiques de M. Johnson, p. 247, *SR6*, mais réduisez son Influence de 5 à 3.

NOTES IMPORTANTES

- Le matin suivant les événements de la Nuit 18, les runners reçoivent la visite astrale de Mme Martin pour leur cinquième rapport hebdomadaire (celui du 24 novembre). Ce que les runners pourraient avoir découvert et qui serait d'intérêt :
- Le leadership de S-K à Toronto semble s'effriter depuis l'arrivée de Brunwyn et plusieurs projets ont échoué au cours de la même période. Cela semble être le résultat d'un conflit interne au sein de S-K, en particulier entre les Hans Brackhaus (Nuit 15).
- S-K semble s'intéresser aux vans blancs qui circulent dans la ville. De ce fait, les découvertes des Nuits 5, 8 et 11 deviennent intéressantes pour Mme Martin. D'autre part, MCT serait derrière ceux-ci (Nuit 15).
- On recrute activement des runners des runners pour des opérations contre les Forces armées du Québec. Étant donné que S-K était ciblé à Sudbury, il est probable que ce soit elle qui soit derrière ce recrutement (notes importantes des Nuits 11 et 15).

NUIT 19 : VANS À VENDRE

Après plusieurs semaines en plein black-out, la légende des vans banalisés s'est tellement répandue que quiconque s'étant au moins une fois retrouvé dans les rues en pleine nuit affirme en avoir vu un. Cependant, la description donnée de ces fameux vans n'est jamais la même. Les runners sont sur le point de découvrir que les différentes itérations de ces vans sont bien réelles, et qu'ils ne sont peut-être pas ce qu'ils prétendent être.

ACCROCHE

Tout le monde veut approcher ces mystérieux vans, et il faut donc être plutôt doué pour les protéger lorsque ces derniers sont au repos. Les runners sont appelés tard, un soir, afin de se rendre dans un entrepôt où se trouvent plusieurs vans qui viennent d'arriver. Ces sept véhicules possèdent la remarquable capacité de fonctionner malgré le black-out. Il ne faut pas bien longtemps pour se rendre compte qu'ils ne sont pas forcément ces fameux vans matriciels, mais ils valent néanmoins leur pesant d'or. Florio, un intermédiaire en pleine ascension, a besoin que ces véhicules soient gardés jusqu'à ce qu'une personne disposant du mot de passe approprié arrive et prenne le contrôle de la marchandise.

LIEUX IMPORTANTS

Même s'il s'agit ici principalement d'un job de surveillance, il y a de nombreuses opportunités qui permettront aux runners de se rendre en ville et d'y découvrir de nouveaux lieux.

MOORE, SUR DANFORTH

Ce petit bar est ouvert depuis quasiment depuis l'Éveil. Le propriétaire est un troll du nom de Lukas, relativement connu au sein de la scène musicale locale. Le bar, qui était au départ un club de ska, est rapidement devenu un lieu incontournable pour les nouveaux artistes qui tentent de conquérir un public connaisseur. L'endroit est ouvert six jours sur sept, et alterne entre trois genres musicaux. En ce moment, cependant, la démographie changeante du quartier joue sur les demandes musicales. La pègre locale fait également pression, car elle aimerait décider de la musique qui y est jouée. Lukas préfère rester indépendant, malgré la pression qu'il subit.

CASSE DE LA COMMISSION DE TRANSPORT DE TORONTO

L'essentiel de cette aventure va se passer au sein de cette casse délabrée remplie d'épaves de trains et de bus. Ce complexe, anciennement gare de triage du métro et dépôt de bus Wilson, est composé de plusieurs ensembles d'entrepôts entourés d'immenses champs en friche remplis d'autocars recouverts de graffitis et de trains datant du siècle dernier. La surveillance prend place dans un petit entrepôt situé vers l'extrémité nord-ouest du complexe. Le lieu dispose de lignes de vues dégagées d'une dizaine de mètres sur les côtés et l'arrière, et d'environ cinquante mètres vers l'avant.

LE JOB

Les runners sont invités à se rendre au Moore, un bar, et d'indiquer au patron qu'ils viennent pour signer un chanteur. Grâce à cette petite astuce, ils sont dirigés vers une alcôve située à l'est de la scène basse, où Florio les attend. Ce faisant, ils attirent l'attention d'une elfe amérindienne particulièrement maigre en train de siroter un verre au bar. La femme n'interagit en aucun cas avec les runners, mais les surveille jusqu'à ce qu'ils partent. L'intermédiaire, Florio, se la joue très agent secret et semble croire que le shadowrunning est un job qui doit se discuter tout en murmures. Il semble aussi nerveux qu'excité par l'opportunité qu'il est sur le point de révéler. Il ne repère pas la femme qui les observe, et s'il en est informé, il devient encore plus nerveux et énigmatique.

Florio explique qu'il s'est vu confier la garde de plusieurs vans en état de fonctionnement qui doivent être récupérés plus tard au cours de la soirée. Il a besoin qu'une équipe surveille l'endroit jusqu'à ce que le moment soit venu, au cas où quelqu'un aurait vent de la présence de ces véhicules et tenterait de les voler. Il donne aux runners un lieu et un mot de passe et leur demande d'aller surveiller les vans jusqu'à ce que quelqu'un arrive avec le bon mot de passe. Une fois que cette personne se sera présentée, elle leur remettra un attaché-case qu'ils devront ramener au bar et seront payés 10 000 nuyens (au total) une fois que cela sera fait. Si d'autres personnes que celle disposant du mot de passe se présentent pour récupérer les vans, c'est simple : « Ne les laissez pas faire. »

Bien évidemment, rien n'est jamais aussi simple. Au cours de la nuit, ce sont quatre groupes différents qui vont venir pour tenter de récupérer les vans. Un seul dispose du mot de passe, mais chacun a ses raisons de les vouloir et fera des offres en fonction. Les voici, dans leur ordre d'arrivée :

GROUPE 1 : NOUS VENONS EN PAIX

Les premiers visiteurs de cette nuit se présentent une heure après l'arrivée des PJ. C'est un groupe de quatre qui surgit de l'obscurité des champs voisins, à pieds. Le chef de ce groupe est **Rubberhead**, un homme noir qui a l'air tout droit sorti d'une baston qu'il aurait perdue. Derrière lui, deux orks à peine sortis de l'adolescence, parfaits jumeaux l'un de l'autre, et un grand elfe dégingandé. Le groupe s'approche de l'entrepôt non armé. Ses gars et lui sont là pour discuter, pas pour se battre.

Rubberhead tente de négocier avec les runners. Il explique ce que Florio a fait et demande quatre des vans, proposant aux runners de leur laisser les trois autres. Il ajoute 2 500 nuyens s'ils sont d'accord. Si les runners refusent, son équipe et lui accepteront leur défaite et se replieront pas loin. Ils tenteront de voir qui vient récupérer les vans.

GROUPE 2 : UN SOURIRE, UN ACCORD

Cette visite donne l'impression d'une négociation sordide « à la Hollywood. » Une équipe de cinq membres d'Horizon approche. Deux tireurs prennent position, en embuscade, avec une ligne de vue sur la porte principale. Deux autres approchent par-derrière, bloquant donc toute opportunité de fuite. Le chef, quant à lui, se présente à la porte d'entrée et toque poliment. Il explique qu'il représente Horizon et qu'il est autorisé à payer 7 500 nuyens si les runners lui laissent les vans. Il propose également aux runners 500 nuyens supplémentaires s'ils l'aident à les faire sortir de la ville. Au cours de cette étape, il demande aux runners d'emmener un des vans sur le territoire du gang des North Lords et de leur remettre. Horizon pourra ainsi utiliser les services du gang par la suite.

Si les runners refusent, l'équipe se repliera, comme Horizon ne leur a pas donné de feu vert pour l'engagement. Si les runners remettent les vans à ce groupe, l'équipe de S-K (groupe 4) interviendra pas longtemps après et prendra Horizon à parti. À ce point, les runners auront le choix entre fuir et se battre. S'ils restent, l'équipe de S-K voudra leur parler afin de comprendre pourquoi ils avaient donné les vans.

GROUPE 3 : LES NORTH LORDS S'INVITENT

Le gang de Jurgen arrive quelques heures après le départ de l'équipe d'Horizon. Il se place à vingt mètres de l'entrée principale de l'entrepôt et s'adresse aux runners. Il promet que personne ne sera blessé s'ils laissent les clefs des vans et qu'ils s'en vont. Lorsqu'il s'avère que les runners n'obtempèrent pas, les gangers encerclent l'entrepôt afin de les forcer à collaborer. Le truc, c'est que l'équipe de Jurgen cherche l'affrontement. Mais ils ne cherchent pas un combat réglo. À l'inverse, ils vont jouer de leur nombre et utiliser des techniques de guérilla pour entourer l'entrepôt et tenter d'en submerger les défenseurs.

Une fois que les runners auront engagé le gang, l'équipe de Rubberhead tentera de profiter de la distraction pour pénétrer dans l'entrepôt et récupérer les vans.

GROUPE 4 : M. BRACKHAUS, JE PRÉSUME

Le dernier groupe à intervenir est composé d'une équipe de douze hommes dirigés par un Brackhaus bien apprêté, toujours aussi rusé. Les joueurs le connaissent bien depuis la **Nuit 15 Le Senator,** car il s'agit de Moritz Lange, qui séjournait au Senator. Ses deux gardes du corps, le samouraï des rues troll et la mage, ne sont pas présents

à ses côtés. Brackhaus ne semble pas reconnaître les personnages et va droit au but. Il donne le mot de passe et l'attaché-case en échange des vans. Si les runners ouvrent l'attaché-case, ils y découvrent dix créditubes certifiés, d'une valeur unitaire de 10 000 nuyens.

WHO'S WHO

FLORIO

Florio fait partie des intermédiaires lèche-bottes qui se pensent assez obséquieux pour pouvoir tirer un certain avantage de la situation. Il ne travaille pour aucune corporation ni aucune organisation criminelle en particulier, se considérant un peu comme un gars avec lequel c'est « à prendre ou à laisser ». Lorsque la ville s'est retrouvée en plein black-out, Florio a senti qu'il y avait matière à faire un bon coup. Il s'est servi des North Lords pour éliminer l'équipe de Rubberhead en leur affirmant que ce dernier avait à disposition un van en état de fonctionnement. Dans le même temps, Folio s'était déjà arrangé pour planquer les vans dans un lieu sécurisé et approcher différents acheteurs potentiels. Il a finalement conclu un accord, avec un prix fixe, et a fait appel aux runners afin de finaliser l'échange.

ÉQUIPE D'EXTRACTION D'HORIZON

L'équipe d'extraction d'Horizon est dirigée par un négociateur de crise qui préfère se faire appeler M. Johnson. Il porte un parfum à mille nuyens le flacon, a le sourire ultra bright et ne possède aucun cyberware apparent. Il croit en Horizon, souhaite que les runners y croient également et ne souhaite qu'une chose : c'est que le meilleur accord possible soit conclu, pour les différentes parties. Utilisez les caractéristiques de M. Johnson, p. 247, *SR6*.

L'ÉQUIPE DE RUBBERHEAD

Sur les quatorze de départ, il n'en reste plus que quatre. L'elfe s'appelle Skids, et les jumeaux Wil et Gobble. Ce sont tous des riggers. Rubberhead est un homme noir qui a grandi dans le centre-ville de Toronto. Il a tissé des liens du Conseil athabascan jusqu'à DeeCee et a fait de la contrebande partout entre les deux. Même si elle est plus ou moins affiliée aux opérations de contrebande orchestrées par Technicolor Wings, l'équipe de Rubberhead est parvenue à rester hors des radars en ne travaillant qu'avec des gens qu'elle connaît personnellement. Malheureusement, une de ces personnes était Florio. Lorsque la ville s'est retrouvée en plein black-out, ils se sont tournés vers lui afin qu'il les aide à cacher leurs vans. En retour, ce dernier les a doublés, et, maintenant, ils cherchent à récupérer leurs vans — et se venger, évidemment.

RUBBERHEAD

Rubberhead a transporté toutes sortes de bien de contrebande au nord du 49e parallèle et s'est créé un réseau de contacts qui font transiter les biens illégalement et les nuyens vers son compte en banque. Il est habitué à une vie de nomade et se tend rapidement s'il reste trop longtemps au même endroit. Le black-out le rend donc vraiment nerveux et anxieux de quitter la ville, ou au moins de trouver de quoi s'occuper en ville.

Âge : 29 ans — **Taille/Poids :** 1,90 m/100 kg
Réseau : 4 — **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	4	6	3	3	3	4	2	2	4

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	10/1	MAJ 1, MIN 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 3, Biotech 2, Combat rapproché 4, Électronique 5, Furtivité 3, Influence 4, Ingénierie 4, Perception 5 (Visuelle +2), Pilotage 5 (Véhicules aériens +2), Plein air 5
Augmentations : câblage de contrôle 2
Équipement : commlink Hermes Ikon (IA 5, T/F 3/0), console de commande Vulcan Liegelord (IA 6, T/F 6/5), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 11/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11 (c)]

JURGEN ET LES NORTH LORDS

Jurgen est une brute épaisse entrée dans un gang après l'échec de sa carrière de musicien. Ses talents de chanteur ou de compositeur n'étaient pas suffisants pour lui permettre d'attirer les foules. C'est pour cette raison qu'en désespoir de cause, il est devenu technicien avant de devenir garde du corps au Moore. Malheureusement, il était trop porté sur la violence et Lukas a dû s'en séparer. Comme il n'avait aucune intention de brider sa violence, Jurgen s'est entouré d'une douzaine de suiveurs, tous avec les mêmes inclinaisons que les siennes, mais de races diverses, et a monté un gang des rues.

Jurgen est particulièrement grand, même pour un troll, avec un gros ventre qui pendouille et une coupe iroquoise qui raye le plafond, quel que soit l'endroit où il se trouve. Utilisez les caractéristiques du Chef de gang, p. 148 en appliquant les modificateurs de métatype troll.

HANS BRACKHAUS

Il s'agit de Moritz Lange, voir sa description p. 146.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Une fois, les quatre parties présentées, des runners malins comprendront probablement l'intérêt de fournir les vans à S-K pour pouvoir en apprendre plus sur les motivations de la corpo. Au moment où les runners quittent l'entrepôt, ils aperçoivent, comme au cours de la Nuit 6, Brunwyn qui vient survoler la zone. S'ils ont choisi de remettre les vans à un autre groupe que celui de S-K, elle effectue plusieurs cercles au-dessus d'eux avant de finir par l'éloigner. Cela devrait leur donner le sentiment qu'ils ont été, d'une manière ou d'une autre, identifiés. En fait, Brunwyn cherche surtout à en apprendre

plus sur ces runners qui rendent régulièrement les choses intéressantes. Si, au contraire, c'est Hans Brackhaus qui repart avec les vans, Brunwyn s'en va rapidement, leur laissant la possibilité de filer les vans. Ils arriveront dans un quartier industriel à Vaughan [vonn], au nord de Toronto. La destination des vans est un entrepôt à l'ouest du triage MacMillan. L'endroit est essentiellement désert et les seuls sons sont les va-et-vient constants des trains à proximité. À ce point-ci, les runners auront quelques options :

- Ne rien faire et indiquer où sont les vans lors de leur prochain rapport.
- Infiltrer l'entrepôt pour voler, saboter ou mettre les vans sous écoute.
- Nuire à S-K en indiquant soit à MCT soit à Rubberhead où se trouvent les vans.
- Mettre l'entrepôt sous surveillance et voir ce qui se passe au cours des prochaines nuits.

Dans l'immédiat, S-K semble se contenter de mettre les vans hors circulation. Les nuits suivantes, il est possible de voir ou d'entendre une équipe d'une demi-douzaine de personnes, escortées par des gardes de sécurité, en train d'étudier les vans et la technologie qu'ils contiennent.

Dans tous les cas, à moins d'avoir vendu les vans et d'être partis avant même l'arrivée de l'équipe de S-K, les runners auront eu la confirmation de l'intérêt de la corpo pour ces vans.

NOTES IMPORTANTES

- Choisissez une phrase simple comme mot de passe. Quelque chose qui se mémorise facilement. Si les joueurs l'oublient, accordez-leur un test de Mémoire Logique + Intuition (4) pour qu'ils s'en souviennent.
- C'est aux runners qu'appartient la décision finale quant à savoir à qui ils remettront les vans. L'équipe qui en était à l'origine propriétaire était composée de quatorze personnes avant de se retrouver réduite à quatre après une embuscade sanglante. Florio a indiqué au gang attaquant où se trouvaient leurs rivaux, mais pas les vans. Il joue un jeu dangereux à monter les différents camps les uns contre les autres, tout en restant en retrait et se servant des runners comme intermédiaires.
- Les vans des contrebandiers fonctionnent avec une propulsion à combustion telle qu'elle existait au vingtième siècle et sont protégés par des écrans de plomb. Leurs systèmes électriques sont alimentés par l'énergie solaire. En gros, ce sont des véhicules modernes qui ont été modifiés avec des technologies du vingtième siècle afin de les immuniser au hacking moderne et aux différentes techniques de mise hors service.
- Dans les Ombres de Toronto, des rumeurs de la contre-attaque et de la libération d'Ottawa par des mercenaires le 22 novembre commencent à filtrer. Dans les bars de runners, il y a une légère diminution des offres d'emploi pour des jobs en démolition).

NUIT 20 : LIVRAISON D'ORGANES

Le truc, avec les mesures d'urgence, c'est qu'elles ne sont pas censées devenir permanentes. Dans l'idéal, ces mesures ne doivent pas durer plus de trois semaines, car, au-delà, certaines d'entre elles risquent d'arriver au point de rupture.

Mais nous y voilà malgré tout. La tension est maintenant extrême de partout, y compris au Toronto General Hospital. Même si, à plusieurs reprises, un peu de courant a permis au personnel de prodiguer les soins qu'il pouvait, les fournitures médicales sont indispensables au bon fonctionnement d'un hôpital, et certaines d'entre elles font cruellement défaut. Mais « grâce » au décès de nombreux patients qui étaient arrivés au cours de la nuit passée, l'hôpital dispose de fait d'un nouveau stock d'organes prélevés sur ces donneurs involontaires. Malheureusement, l'hôpital ne dispose plus de suffisamment de solutions destinées à la préservation des organes, et le mage qui a en charge la préservation magique de ces derniers ne peut être réveillé à cause du Drain. Il n'y a donc plus qu'une solution : donner ces organes à autant d'hôpitaux que possible. C'est l'heure pour les shadowrunners de sauver des vies !

ACCROCHE

Bien souvent, les shadowrunners sont embarqués dans des jobs où ils vont semer la pagaille plutôt que de venir en aide à autrui. Mais, cette nuit, ils devront transporter une glacière à roulettes vers autant d'hôpitaux que possible pour sauver un maximum de vies. Comment ne pas aimer ça ?

LIEUX IMPORTANTS

TORONTO GENERAL HOSPITAL

Situé entre l'Université de Toronto et le centre-ville, le Toronto General Hospital est un immense campus qui possède plus de cinq cents lits ainsi que de nombreux services médicaux disséminés dans les nombreux bâtiments qui le composent. Il est spécialisé dans la transplantation d'organes, mais cela n'a plus grand intérêt lorsque les ressources indispensables à ce genre d'opérations ne sont plus disponibles.

L'entrée principale est située sur University Avenue, entre Gerrard et College. L'arrière de l'hôpital donne sur Elizabeth Street.

La visite au Toronto General ne sera pas bien longue, juste le temps de prendre un chariot contenant un compartiment de glace. Les médecins de l'hôpital demanderont aux runners de se hâter.

AUTRES HÔPITAUX

Le Women's College Hospital est situé juste à un bloc au nord d'Elizabeth Street. Le Princess Margaret Hospital se trouve de l'autre côté d'University Avenue, et le Mt. Sinai Hospital est quant à lui directement au sud du Princess Margaret. L'Hospital for Sick Children est pour sa part situé au sud du Toronto General, de l'autre côté de Gerrard. Enfin, le Toronto Western se situe à une dizaine de pâtés de maisons à l'ouest.

LE JOB

Pour faire simple, les runners devront rallier autant d'hôpitaux que possible en une heure. Le compartiment réfrigéré contient douze organes : deux cœurs, quatre reins, un poumon, trois foies et deux yeux. Ces différents organes doivent être acheminés comme suit :

- Women's College Hospital : cœur, rein
- Princess Margaret Hospital : poumon, foie, rein
- Mt. Sinai Hospital : cœur, œil
- Hospital for Sick Children : rein, foie
- Toronto Western : rein, foie, œil

Les runners seront payés 1 000 nuyens (au total) par organe correctement livré en une heure. La livraison est facile ; les personnes dans les zones de réception de chaque hôpital sont prêtes et attendent ces organes avec impatience, et donc les réceptionneront avec plaisir.

Normalement, il devrait être facile de se rendre dans chacun de ces hôpitaux en une heure, mais rien, dans ce job, n'est normal. Il y a deux difficultés principales. Premièrement, les rues proches des hôpitaux sont bondées. Les hôpitaux sont surchargés, et l'enregistrement est devenu très compliqué à cause du manque de dossiers matriciels ; les gens s'agglutinent donc à l'entrée des hôpitaux dans l'espoir de recevoir des soins, ou encore qu'un patient en sorte pour prendre sa place. Cela rend donc les déplacements difficiles, d'autant que les runners convoieront un chargement d'organes.

La seconde difficulté est encore bien plus marquée. Dès qu'il est question d'organes pouvant facilement être séparés d'un corps de métahumain (ou encore mieux ici, d'organes qui sont déjà séparés des corps) il y a forcément les Tamanous. Ils possèdent des contacts au Toronto General, et sont donc systématiquement au courant lorsque des organes sont disponibles. Et douze organes en bon état dans un chariot, c'est indiscutablement « disponible ». Tamanous envoie donc deux équipes, chacune composée de trois personnes : deux brutes (utilisez les brutes Sons of Sauron, p. 213, *SR6*) et un mage (utilisez le ganger Éveillé, p. 149). Même s'ils ne possèdent pas de commlinks, chaque mage a invoqué un esprit de l'Air de Puissance 3 dont il se sert pour ses communications. Cela les aide à garder un œil sur les runners et à se coordonner. Ils ne craignent pas les affrontements, mais ils préféreront utiliser leur technique favorite, qui consiste à fondre sur les runners, s'emparer du chariot et prendre la tangente. Ils ont des contacts parmi le personnel de surveillance de l'Université de Toronto (qui n'est qu'à quelques encablures au nord-ouest de l'hôpital), et ils ont connaissance des tunnels qui passent sous l'université. Leur objectif est de s'y rendre afin de semer leurs éventuels poursuivants, puis de passer par les égouts. Les mages conserveront les organes en état grâce à de la magie adéquate afin de pouvoir les proposer sur le marché.

Liberté est laissée au maître de jeu d'ajouter d'autres difficultés. Des gangers pourraient avoir eu vent de cet argent facile à se faire. Des flics pourraient tenter de préserver le calme sans vraiment savoir comment s'y prendre, et qui se lancent dans la bataille en attaquant au hasard.

WHO'S WHO

Les personnages qui apparaissent au cours de cette nuit sont des figurants, détaillés précédemment. Les runners devraient avoir vent du job par un de leurs contacts, comme le Dr Krilow ou Eeka Krause.

NOTES IMPORTANTES

- Le chariot qu'utilisent les runners pour le transport d'organes possède Résistance 3 et Blindage 1.
- Les différents hôpitaux se reposent essentiellement sur des contrôles d'identité matriciels. Ils n'utilisent pratiquement pas d'autres systèmes, et les runners pourront facilement entrer et sortir s'ils prennent la précaution de ne directement menacer personne.

NUIT 21 : LA GRANDE ÉVASION

Il y a onze nuits de cela (lors de la Nuit 10), une meute de bestioles a déferlé sur la conurbation, transformant ses rues calmes en terrain de chasse. Et même si cette menace a été éliminée, reste toujours la question de savoir d'où elle venait. Ce soir, la réponse se présentera aux runners et ils réaliseront alors que cette menace n'a pas été entièrement éradiquée.

ACCROCHE

Les runners sont invités à un dîner très particulier par une bienfaitrice mystérieuse qui leur offrira un abri loin du froid et du chaos ambiant pendant quelques heures tant qu'ils seront enclins à écouter sa proposition.

LIEUX IMPORTANTS

Les créatures lâchées au cours de cette nuit se répandent à travers toute la ville. Certaines sont capturées, mais d'autres se sont choisi de nouveaux terrains de chasse. Les différents lieux où elles se trouvent sont indiqués ci-dessous :

TRUE (BAR À SAKÉ)

Ce bar à saké des plus traditionnels est niché le long de Queen Street, dans le centre-ville. Son nom, True, signifie authentique et reflète une volonté de retourner vers les principes et rituels anciens liés au service du saké. True est particulièrement fier de pouvoir fournir du saké et des sushis en provenance directe du Japon, service qui a été pourtant largement remis en question depuis le début du black-out. Ils servent actuellement ce qu'il reste de leurs stocks de saké, agrémenté de poissons pêchés dans le lac Ontario.

Le restaurant ne permet pas d'accueillir beaucoup de clients. Le bar à sushis est longé par une salle dans laquelle peuvent prendre place jusqu'à quinze ou vingt clients. Il y a également quatre salles tatami privatives situées le long du mur le plus éloigné, utilisées pour des dîners et autres réunions privées.

NÉCROPOLE DE TORONTO

Parmi les rumeurs de goules et autres choses encore bien pires qui s'éveilleraient de la maison des morts, un barghest a clairement marqué son territoire de chasse. La bête a tué et dévoré trois personnes au cours de la semaine passée. Les victimes fuyaient **Cabbagetown**, surpeuplé, et cherchaient un refuge. La mort de ces pauvres gens est passée sous les radars, ce qui a permis à la bête de poursuivre sa traque dans une relative tranquillité.

OLD YONGE

Old Yonge est le nom donné au regroupement d'appartements et de magasins se trouvant à l'intersection de York Mills et Yonge. Cette communauté regroupe principalement des ouvriers sans appartenance précise qui

effectuent des petits boulots pour les corpos sans en être officiellement des employés. S'y trouvent, entre autres, des enseignants et des ouvriers qui sont souvent endettés auprès de différentes familles criminelles. La grande majorité des petits malfrats qui constituent le gros de ces familles criminelles vivent ici même, au sein de ceux qu'ils tourmentent. Yonge abrite également la **Fosse**, une ancienne soupente transformée en arène destinée aux combats de chiens. Les combats sont autorisés par la mafia locale et font même l'objet d'une compétition ouverte où les gangs, les organisations criminelles et même certains particuliers qui ont la possibilité de tester la fougue de leurs animaux.

THE PURRFECT PET

La vétérinaire Tilda Aurand, à qui appartiennent les créatures qui se sont échappées, dirige un établissement qui se veut être une boutique d'animaux de compagnie haut de gamme et une clinique vétérinaire. La boutique sert de façade à ses expériences. Le sous-sol de son magasin renferme son laboratoire génétique où ses animaux sont élevés dans des cuves. Au fond s'y trouvent aussi plusieurs zones de stockage où les animaux issus de ces expériences sont enfermés dans des cages. Les animaux se sont échappés par l'arrière lorsque les maglocks ont lâché. Plusieurs de ces créatures ont réussi à s'échapper par un escalier de service menant dans l'allée. D'autres se sont frayé un chemin dans les égouts, profitant des trous dans le système d'évacuation.

KENSINGTON MARKET

Kengsington est à cheval entre le Toronto bien en vue et des parties plus délabrées. C'est un alignement de magasins et de restaurants clairement tournés vers la nourriture et des marchandises non traditionnelles. La première portion de Kensington est complètement envahie de graffitis en tous genres, et ce, aussi bien dans le monde réel qu'en RA. Les échoppes et les bâtiments portent les marques de différents artistes de rue qui cherchent à se faire connaître. Parmi cet enchevêtrement de graffitis se trouvent certains indices prouvant que ce sont les Yakuzas qui dirigent le quartier. Personne ne peut taguer Kensington sans rendre dans un premier temps hommage au pouvoir en place. Et il faut également payer une taxe aux mêmes Yakuzas pour avoir le droit d'y vendre quoi que ce soit.

LE JOB

Aurand veut récupérer ses créatures. Depuis le cambriolage et le hacking des Coquillards qui a suivi, elle est de moins en moins certaine de pouvoir faire en sorte que ses recherches restent confinées. Elle a d'ailleurs arrêté d'embaucher des gens pour capturer de nouvelles créatures sauvages. Le fait de posséder le matériel génétique originel permet d'éviter la copie de ses projets. Elle fait donc passer le message aux runners qu'elle a un boulot à leur confier et qu'ils peuvent la trouver au True. Là, elle leur explique qu'elle cherche à retrouver quatre animaux enfuis et qu'elle est prête à les payer 500 nuyens par animal retrouvé. Les créatures sont dotées de marqueurs RFID, donc si les runners parviennent à mettre la main sur un système de pistage fonctionnel, ils ne devraient pas avoir trop de difficulté à retrouver les créatures en question. Si les runners ont trouvé les colliers des troglodytes au cours de la Nuit 10, ils remarqueront une similitude avec le signal que ces marqueurs envoient. Malheureusement, les quatre dernières créatures se trouvent toutes dans des endroits différents et elles ne sont pas contrôlées par une seule et même entité. Elles se sont séparées après s'être échappées. Certaines ont trouvé de nouveaux maîtres et d'autres se sont enfuies dans la nuit à la recherche d'un nouveau terrain de chasse.

1. 1291, BARGHEST

La créature numéro 1291 est la seule incubation réussie de toute une portée de barghests qui devaient être plus grands, disposer d'articulations et d'une audition améliorée ainsi que des dents et des griffes renforcées. Cette créature a au départ été conçue pour une société de sécurité, Centurion, et Auland conservait sa création comme un prototype jusqu'à ce que d'autres puissent être élaborées. Après son évasion, elle a fui vers la **Nécropole de Toronto**, où elle s'est attribué un territoire de chasse. Les rumeurs quant à la présence de goules dans la zone ont joué en sa faveur, ses différents meurtres étant de ce fait passés inaperçus. 1291 n'a suivi aucun entraînement et ne répondra de fait à aucun ordre. En cas de danger, elle attaquera. Les caractéristiques du barghest se trouvent à la p. 220, *SR6* ; augmentez la Constitution, l'Agilité, la Réaction et la Force de 1 et son Score Offensif de 2.

2. 1737, CHAT

1737 est un félin noir corbeau qui est sans doute la plus grande réussite d'Aurand à ce jour. Le chat présente des capacités d'Éveillé, dont celle de pouvoir briller d'une lueur rouge orangé à volonté. Le chat a également développé une capacité de Dissimulation qui se déclenche lorsqu'il est menacé. 1737 a fui dans les égouts, où il a survécu en se nourrissant de rats et d'autres vermines jusqu'à ce qu'il ait été repéré et adopté par les Keepers. Même s'il ne ressent aucune affection particulière envers les enfants, il est conscient de l'aide qu'ils peuvent lui apporter.

3. 1101, CHIEN

Le chien 1101 est un croisement entre dalmatien et doberman dont la force et l'agilité ont été améliorées. La procédure a généré chez lui un curieux effet secondaire qui a accru sa loyauté envers son maître. 1101 a donc établi un lien très étroit avec Jack Gambino, un soldat associé de la Mafia, atteint de mégalomanie. Il fait combattre le chien dans la Fosse afin de se faire un nom. Il vit dans un quartier agité de la ville, un des deux endroits où le chien est susceptible d'être trouvé. Il ne prend pas énormément soin du chien. Il le sort trois fois par jour, mais reste confiné dans la maison le reste du temps, à moins qu'il ne combatte à la Fosse. Le chien a complètement ravagé sa maison, ce qui ne lui pose pas plus de problèmes que ça. S'il est rencontré en compagnie du chien, 1101 n'hésitera pas à sacrifier sa vie pour le protéger. Les caractéristiques du chien se trouvent à la p. 220, *SR6* ; ajoutez 1 à sa Force, à son Agilité et à son Score Offensif.

4. 1109, CHIEN

1109 est le résultat d'un mélange entre pitbull et chow-chow, modifié afin d'exploiter au mieux ses capacités de

Gerald ALLOT - gerald.allot@sncf.fr - 202205/390232/973984

pistage et son agressivité. 1109 est attiré par les zones fortement peuplées et ne peut que difficilement résister à l'odeur de la nourriture. Il passe la grande majorité de son temps pas très loin des restaurants situés près de **Kensignton Market**. Cependant, comme il est particulièrement agressif, peu de personnes sont enclines à le nourrir. C'est pourquoi il s'est résolu à aller fouiller dans les containers à poubelles et est sur le point de s'en prendre aux créatures vivantes. Les caractéristiques du chien se trouvent à la p. 220, *SR6* ; ajoutez 1 à son Intuition et à ses compétences Combat rapproché et Plein air.

WHO'S WHO

JACK GAMBINO

Gambino est un soldat de la Mafia qui cherche à se faire un nom. C'est une brute. Il est loyal envers sa famille, même s'il n'a pas encore été affranchi. Il veut gravir les échelons et tente de gérer les gangs de son quartier. Il est plus ou moins intouchable, car protégé par la Famille pour laquelle il travaille, mais comme il est très arrogant envers les habitants du quartier, ces derniers n'hésitent plus à s'opposer à lui malgré son allégeance. Lorsqu'il n'est pas à la Fosse, il est chez lui à Old Yonge, dans une salle de gym, ou en mission de protection au bar de la Mafia du quartier.

Utilisez les caractéristiques des Brutes des Sons of Sauron (p. 213, *SR6*), en retranchant les modificateurs de métatype ork.

DR TILDA AURAND

Cette généticienne de renommée mondiale est une femme elfe égocentrique qui a divorcé par trois fois ; dans les trois cas, elle estimait que son mari n'était pas assez intelligent pour elle. Elle considère toute vie comme un potentiel génétique encore inexploité. De ce fait, elle travaille à rendre meilleure chaque entité vivante. Lorsqu'elle est à l'Université de Toronto, elle fait ce qu'on attend d'elle. Elle effectue des recherches et rédige des monographies pour se dépeindre comme une scientifique de premier ordre. Cependant, son véritable travail est celui qu'elle effectue dans le plus grand secret. Elle dirige un laboratoire privé situé sous son magasin, The Purrfect Pet, et effectue certains travaux pour des corporations en tant que freelance.

Pour le Dr Aurand, seule la science compte. Elle ne souhaite qu'une chose, donner la vie, et n'hésite pas à en repousser les limites. Elle est même prête à effectuer des tests sur elle, et remplacer certains de ses organes par du bioware expérimental, amplifiant ainsi une grande partie de son être. Aurand est grande, environ 1,80 m, et possède une silhouette parfaite. Elle a des cheveux noirs parsemés de mèches grises sur le devant et arbore une coupe au bol. Sa peau et ses traits semblent légèrement trop tirés, comme si elle avait subi de nombreuses interventions esthétiques. Elle a un tic dont elle n'est pas consciente : elle se gratte nerveusement l'avant-bras lorsqu'elle ment ou qu'elle est particulièrement sous pression.

Cette mage hermétique parle quatre langues et possède six doctorats. Elle a une confiance sans limites dans son intelligence et ses capacités, et son seul défaut est son incapacité à se fixer des limites dans ce qu'elle fait. Elle saisit presque toutes les opportunités d'effectuer de nouveaux tests génétiques, y compris utiliser de la magie, même quand elle peut s'avérer dangereuse, ainsi que certains procédés scientifiques pour arriver à ses fins. Même si elle ne semble pas particulièrement arrogante, elle signe son travail dans l'ADN de ses sujets. Cette signature est différente de celle qu'elle utilise pour signer ses recherches génétiques publiques — celles qui l'ont rendu célèbre.

Aurand veut récupérer ses créatures, mais refuse d'être tenue responsable des dégâts qu'elles auraient pu causer. De son point de vue, tout se serait parfaitement déroulé si ses protocoles avaient été suivis. Ce sont les autres qui ont fait des erreurs. Elle ne concédera pas volontairement avoir trempé dans du trafic illégal d'animaux sauvages ni avoir effectué des expériences de génétique. Mais si les preuves sont contre elle, elle ne niera pas, car elle ne ressent aucune honte de l'avoir fait. Même lorsque des gens meurent autour d'elle.

Âge : 47 ans
Taille/Poids : 1,80 m/61 kg
Réseau : 3
Paiement préféré : nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
2	4	3	2	5	6	4	4	3	5	5,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	7/1	MAJ 1, MIN 2	9/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Astral 4, Athlétisme 3, Biotech 7, Combat rapproché 1, Conjuration 4, Enchantement 4, Escroquerie 2, Furtivité 3, Influence 4, Perception 5, Pilotage 2, Plein air 3, Sorcellerie 5
Sorts : Antidote, Contrôle des pensées, Déflagration, Détection de la Magie, Éclair mana, Invisibilité, Modeler le métal, Soins, Ténèbres
Augmentations : Amélioration mnémonique 3
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 5/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 8/–/–/–/–]
Colt Government 2076 [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/8/6/–/–, 14(c)]

LES KEEPERS

Même dans les villes les plus riches, il y a toujours des zones désolées où errent des enfants abandonnés. Pour survivre, nombre de ces enfants décident de se rassembler, ou rejoignent certains gangs des rues. Les Keepers sont un groupe d'enfants des rues dont l'âge varie entre six et dix-neuf ans. Ils survivent en perpétrant des délits mineurs, ou en servant de guetteurs et de mules à drogue pour les criminels du coin. Lorsque le chat modifié s'est aventuré dans un de leurs repaires, les plus jeunes d'entre eux l'ont repéré, nourri, et lui ont donné un nom : Earl. Ils considèrent désormais Earl comme leur animal de compagnie et comme un membre de leur famille très soudée. Les Keepers rechigneront à se défaire d'Earl sans obtenir quelque chose de valeur en échange.

NOTES IMPORTANTES

- La récompense pour ce run est divisée en quatre paiements séparés de 500 nuyens, un pour chaque créature qui aura été récupérée. Il faut que ces dernières soient vivantes pour que les runners reçoivent leur agent.
- Les runners peuvent décider de garder une des créatures. Il faudra pour cela retirer la puce RFID, car dès que le black-out prendra fin, Aurand se remettra en chasse de toute créature encore vivante qu'elle n'aura pas récupérée.

NUIT 22 : RECHERCHÉ

Lorsque les runners se sont impliqués dans le face-à-face carcéral il y a une semaine de cela, ils n'auraient pu imaginer quelles en seraient les conséquences. Ils ont provoqué la fuite d'un tueur en série. Il est depuis lors retourné à son train-train quotidien, son obsession pervertie l'enjoignant à prendre une vie chaque nuit, vie qu'il dédie à un dieu depuis longtemps oublié. La police locale est débordée, et en sous-effectif. Elle est dans l'impossibilité de localiser cet assassin avant qu'il frappe à nouveau. Elle se tourne donc vers la seule solution qu'il lui reste : les Ombres.

Des personnes — de bonnes personnes — meurent dans les rues de Toronto. C'est aux runners qu'il revient de décider s'ils le cran de l'arrêter.

ACCROCHE

Les flashs de lumière accompagnant le bourdonnement des sirènes de la police sont souvent le signe que les choses vont vraiment se compliquer dans les Ombres. Cependant, lorsqu'une policière en civil surgit de ces mêmes ombres en indiquant qu'elle souhaite juste discuter, les choses ont moyen de prendre une tournure intéressante.

LIEUX IMPORTANTS

Popov peut apparaître à peu près n'importe où dans la ville, mais il y a certains lieux précis où les runners pourront trouver des informations quant à ses faits et gestes :

LE QUARTIER DE L'ALIMENTATION

C'est là que les camionnettes de vente à emporter se sont rassemblées. Elles ont toutes été poussées dans la rue depuis qu'elles ne peuvent plus rouler. Alignées, elles forment ainsi une sorte de longue place de marché. C'est devenu le nouveau lieu de rassemblement pour de nombreuses personnes qui cherchent à se nourrir tout en se mettant à l'abri pendant le black-out. Cette bande de rue est sous le coup d'une trêve entre deux gangs, chacun en surveillant une moitié. En plus, la présence policière ajoute à la sécurité de l'endroit. Ces trois entités travaillent conjointement afin d'assurer le bien-être et la sécurité de tous ces gens. C'est un fait avéré, même si les trois partis sont conscients que cela n'est que temporaire. Un meurtre s'y est produit au cours de la Nuit 21, et une partie de la zone a été confinée. La victime était un chef qui fournissait de la nourriture aux personnes dans le besoin. La sécurité n'a rien remarqué.

DOROGOYA MOYA

Ce bar, contrôlé par les Vory, est resté ouvert malgré le black-out. C'est un havre de paix pour les piliers de bar dont le penchant pour la morosité habituelle de l'endroit

Gerald ALLOT - gerald.allot@sncf.fr - 202205/390232/973984

n'a en rien été affecté par les problèmes d'électricité. La nuit, le bar reste opérationnel grâce à ses chandeliers et ses prestations qui ne dépendent pas de l'électricité. Il se situe le long de Lake Shore Boulevard, au cœur d'un centre commercial dont l'enseigne phare est un Tim Horton's. En général, on y trouve au moins une quinzaine de clients, dont un tiers de Vory. Le bar est l'endroit parfait pour glaner des informations au sujet de Popov, mais personne ne parlera tant qu'il n'y sera pas obligé, que ce soit par la persuasion ou l'intimidation.

MAÇONNERIE EVERGREEN

La technologie verte et la magie de la terre sont au centre du fonctionnement de ce pôle de vie écologique. La maçonnerie est un espace d'enseignement et d'apprentissage à but non lucratif conçu pour souligner l'aspect pratique de la conception écologique, et pour présenter cette science aux futures générations d'apprentis. Ce campus est constitué de nombreux bâtiments séparés par des jardins et des allées protégées par des rangées d'arbres. Il est situé sur une ligne ley qui attire les esprits de la nature. Difficile de dire si ces esprits sont attirés par l'activité spécifique de l'endroit ou par la nature de la magie ambiante.

Il y a quelques années de cela, l'endroit a été soupçonné d'accueillir des activistes de Terra First ! Même s'il n'y a jamais eu de preuves tangibles, la maçonnerie dut suspendre son coûteux projet d'internat et de fermer sa résidence jusqu'à peu, lorsqu'Horizon est intervenu pour se porter garant du programme. Aujourd'hui, il n'y a qu'une poignée d'internes qui vivent dans les dortoirs, et le reste est utilisé pour l'accueil de réfugiés du black-out.

La maçonnerie reçoit l'appui de nombreuses corporations, dont Horizon et Seader-Krupp, sans être en aucun cas directement reliée à une corporation. Les gestionnaires préfèrent qu'elle conserve cet aspect d'opération à but non lucratif destinée à l'amélioration de la terre.

Deux des cibles potentielles de Popov y travaillent.

LE JOB

Emily Horton, une policière en civil, vient à la rencontre des runners en fin d'après-midi. Elle leur montre son badge, mais prend bien soin de ne pas sortir son arme. Elle a besoin de l'aide des runners. Plus précisément, c'est la police de Toronto qui a besoin d'eux, et personne ne peut être mis au courant. Elle explique qu'Aleksandr Popov s'est échappé de prison il y a une semaine et que, depuis lors, il y a eu un meurtre chaque nuit, correspondant toujours à son mode opératoire. Elle n'accuse pas directement les runners d'être responsables de cette évasion en précisant tout de même que ce sont des shadowrunners, non identifiés à ce jour, qui en sont à l'origine. Elle n'est pas là pour les blâmer. Elle souhaite les engager pour qu'ils retrouvent Popov afin qu'ils rachètent leur faute, mais elle leur proposera quand même 1 000 nuyens pour leurs frais.

La police dispose d'un dossier conséquent sur Popov. Ils savent qu'il a travaillé en tant que tueur à gages pour les Vory et qu'il a été capturé alors qu'il était en mission dans un bar mafieux fermé depuis. La police dispose d'une liste de ses associés connus auprès des Vory et de tous les détails de son mode opératoire. Concrètement, il dévêt ses victimes jusqu'à la taille et leur grave un tatouage rudimentaire, représentant un serpent noir, qui s'étend du cou jusqu'au nombril.

Les rumeurs quant à ces meurtres sont en train de se répandre. Harry Gale, un reporter de CBLT Newsline, affilié à Horizon, sent le bon coup. Il est en train de remonter la trace des corps et va tenter de produire un feed sur ce qu'il est en train de se passer dans les rues. Au cours de la nuit, les runners risquent de croiser la route de Gale plus d'une fois. Il semble toujours avoir une longueur d'avance sur les runners concernant l'endroit où Popov est susceptible de se cacher.

Le job est plutôt simple : capturer Popov et le ramener dans un endroit sécurisé où les policiers pourront alors procéder à l'échange en toute sécurité. Éviter d'attirer l'attention. Personne n'a envie de figurer sur les dossiers relatifs à cette affaire.

Popov est à la recherche active de cibles, et se tiendra à un planning préétabli afin d'être certain de tenir le rythme. Chaque jour, Popov part à la recherche de sa cible pour le soir avant de revenir à **Union Station** afin d'y boire et se reposer. Ensuite, il part se retrancher dans sa planque, toute proche. Il choisit sa victime en attendant que la nuit tombe, puis sort de chez lui pour accomplir son œuvre. Popov a restreint son éventail de victimes aux possibilités suivantes :

LES EMPLOYÉS DE LA MAÇONNERIE EVERGREEN

C'est la nature même de la maçonnerie qui a attiré l'attention de Popov. Il surveille l'endroit avant de choisir entre l'assassinat d'un des internes qui étudie la magie environnementale et celui d'un des bénévoles qui viennent en aide aux réfugiés du black-out. L'interne, Martin Wrobleski, est un elfe de sexe masculin qui vit sur le campus, s'exerçant à la géomancie. La bénévole, Amanda Leppert, est une humaine qui travaille pour Wuxing et tant que secrétaire et qui passe la grande majorité de son temps libre sur le campus.

HARRY GALE

Être au mauvais endroit au mauvais moment. Popov a eu vent de Gale il y a trois nuits de cela. Depuis lors, il espionne le reporter en secret et est en train de déterminer si Gale est quelqu'un d'assez bon pour aider à « rétablir l'équilibre ». Si son choix se porte sur Gale, il choisira un endroit proche de **Cabbagetown** où ce dernier se trouve depuis le début de la crise des black-out. Si les runners choisissent de sauver Gale, il persistera toujours dans son envie de couvrir l'histoire de Popov. Il ira même jusqu'à insister sur son côté victime potentielle tout en détaillant son sauvetage par les shadowrunners.

WHO'S WHO

EMILY HORTON

Horton a reçu l'ordre de son superviseur d'entrer en contact avec les runners et de les payer une fois que le boulot aura été fait. Horton est une policière sérieuse qui, avant le black-out, grimpait les échelons du département à toute vitesse grâce à une série d'arrestations liées aux

gangs. Les forces de police sont comme toute autre organisation corporatiste, et ceux qui sont au sommet de l'échelle ont bien compris qu'elle devenait dangereuse, car elle risquait de contrecarrer leurs propres objectifs de carrière. Elle sait très bien qu'elle se retrouvera en première ligne si les choses tournent mal et est convaincue que c'est pour ça qu'on lui a confié cette mission. Utilisez les caractéristiques du Patrouilleur de la Lone Star, p. 214, *SR6*.

HARRY GALE

Harry Gale est dans le milieu des médias depuis longtemps. Ce troll éprouvé par les événements a été témoin de bien des choses, mais n'est jamais parvenu à en faire une bonne histoire. Lorsqu'un de ses amis lui a dit que les flics allaient demander de l'aide à des shadowrunners sur une enquête criminelle, il s'est dit que c'était l'histoire qui pourrait faire parler de lui. Et au bon moment. Les pertes financières du black-out vont forcer sa feuille de chou à tailler dans les emplois, et à moins qu'il sorte un bon scoop, Harry va perdre son travail. Et il est bien trop vieux pour se reconvertir.

Âge : 46 ans **Taille/Poids :** 2,20 m/156 kg
Réseau : 3 **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
5	4	3	5	3	4	3	4	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	6/1	MAJ 1, MIN 2	13/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Combat rapproché 2, Escroquerie 2 (Représentation +3), Influence 4, Perception 3, Pilotage 2
Traits innés : robuste (2), vision thermographique
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 8/–/–/–/–]
Yamaha Pulsar I [Taser, VD 4E(e), SA, SO 9/9/–/–/–, 4 (m)]

ALEKSANDER POPOV

Un adepte assassin rancunier, soit l'une des créatures les plus dangereuses du Sixième Monde, dragons mis à part. Popov a été, pour la plus grande partie de sa vie d'adulte, une arme pointée par d'autres. Ceux qui le connaissent devraient avoir conscience de l'importance que cette arme ne soit pas pointée sur eux.

Popov est un humain de quarante ans à l'air parfaitement normal jusqu'à ce qu'il ôte sa chemise et exhibe ses tatouages. Une quantité incroyable de tatouages, de gang pour certains et religieux pour les autres, recouvrent en effet son torse et son dos. C'est un serviteur dévoué de Chernobog, le dieu slave qui gère l'équilibre du monde en donnant la mort à ceux qu'il estime servir ses objectifs. Popov se considère comme un avatar de cette entité grandement oubliée. En tant qu'assassin au service des Vory, il considère qu'il n'élimine que de mauvaises personnes. Afin de rétablir l'équilibre, il passe la majeure partie de son temps libre à tuer des gens qui font le bien autour d'eux.

Popov est un adepte dont les pouvoirs augmentent la vitesse et la force. Ce qui correspond parfaitement à sa façon de procéder. Il aime se battre en combat rapproché, utilisant des lames et ses poings nus. Il est comme ça depuis qu'il est enfant. Au cours de sa vie, il a passé beaucoup de temps à boire et il est souvent dans un bar quand il n'est pas en chasse.

Il y a sept ans, Popov a été condamné à la prison à perpétuité pour homicides multiples. Il a été capturé dans un bar de la mafia après avoir déboulé à l'intérieur et avoir tué les dix-sept personnes qui s'y trouvaient. Il n'a jamais eu l'occasion de rétablir l'équilibre à la suite de ces meurtres. Sa libération lui offre la possibilité de rétablir cet équilibre. Il doit pour cela trouver ceux qui font le bien pendant ce black-out afin de les envoyer à son dieu.

Âge : 40 ans **Taille/Poids :** 1,90 m/90 kg
Réseau : 3 **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	6	5 (7)	4	4	4	5	2	5	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	12/3	MAJ 1, MIN 4	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6, Astral 3, Athlétisme 5, Biotech 3 (Premiers soins +2), Combat rapproché 5 (Armes tranchantes +2), Électronique 4, Furtivité 6, Influence 4, Perception 5, Pilotage 2
Pouvoirs d'adeptes : Coup critique 1, Guérison rapide, Perception astrale, Précision améliorée, Réflexes améliorés 2, Sens du combat 2
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 11/–/–/–/–]
Katana [Arme tranchante, VD 5P, 16/–/–/–/–]
Ruger Super Warhawk [Pistolet lourd, VD 4P, SA, SO 8/11/8/–/–, 6 (b)]
Barret Model 122 [Fusil, VD 6P, SA, SO 1/8/11/16/14, 10 (c)]

NOTES IMPORTANTES

- Mettez l'accent sur le fait que ce gars a été libéré par les runners au cours de la Nuit 16 et que depuis il a commis de nombreux meurtres. Parmi ses victimes, il y a des militants sociaux et des responsables de communauté, que des personnes bien qui tentent de conserver la ville en bon ordre pendant cette crise.
- La sorcellerie rituelle peut permettre aux runners de savoir où il est passé, mais pas où il se trouve à l'heure actuelle. Les prisons conservent des échantillons de cheveux congelés prélevés sur les prisonniers et qui sont utilisés comme liens matériels, au cas où. Il semble cependant réussir à bloquer les rituels qui devraient permettre de le pister. Si ce n'est pas de son fait, c'est que quelqu'un d'autre bloque ces tentatives de localisation : peut-être un esprit ?
- Dans les Ombres de Toronto, des rumeurs concernant la signature de l'armistice du 25 novembre commencent à filtrer. On ne trouve plus aucune offre d'emploi liée à ce conflit et plusieurs runners qui n'ont pas été vus depuis plusieurs semaines refont surface dans les bars de runners (p. 82 et 164, *Noir total*).

Gerald ALLOT - gerald.allot@sncf.fr - 202205/390232/973984

NUIT 23 : LE NOUVEAU DOMINION

Les habitants de la ville n'ont d'autre choix que d'accepter leur nouvelle réalité. Cela fait maintenant vingt-trois jours que le courant est coupé. La détresse est à son maximum, et les provisions au plus bas. Quant aux nuyens, ils ne servent pas à grand-chose. Certains croient encore que les autorités vont leur venir en aide, mais la plupart des survivants sont convaincus qu'il n'y aura aucun salut.

Peregrine sait parfaitement que même si cela finit par arriver, il sera trop tard pour de nombreuses personnes. Il a monté un camp de réfugiés et il a besoin d'aide pour en assurer le fonctionnement le temps du black-out.

ACCROCHE

Si les joueurs ont joué la Nuit 7, ils connaissent déjà Peregrine, et il pourra donc naturellement venir au-devant d'eux. S'ils n'ont pas joué cette nuit, faites en sorte que Peregrine les contacte parce qu'il aura eu vent de leurs actions passées au cours des nuits précédentes. Il a installé le camp de réfugiés dans l'Édifice public Dominion, mais il arrive à court de provisions. Et c'est pourquoi il fait appel à ses contacts afin d'en trouver. Le fournisseur ne se présentera pas au Dom, mais proposera une rencontre à Union Station, toute proche. Malheureusement, Union Station se trouve en plein milieu d'une guerre de territoire entre gangs.

LIEUX IMPORTANTS

ÉDIFICE PUBLIC DOMINION

Vu de l'extérieur, l'Édifice public Dominion n'a pas changé depuis la précédente visite des runners lors de la Nuit 7 (voir p. 61). L'ambiance à l'intérieur est en revanche tout autre. Cela fait deux semaines que le Dom est sous l'intendance de Peregrine, qui a transformé le bâtiment en centre de réfugiés. L'atrium est désormais une zone de traitement où les gens sont amenés dans un premier temps afin d'y recevoir un badge d'identification. Une chambre leur est ensuite allouée, avant qu'il leur soit précisé où se procurer de la nourriture et d'autres choses du même genre. La grande majorité des deux cents pièces du Dom ont été transformées en baraques de fortunes destinées à accueillir des réfugiés. Un des murs du fond est recouvert de photos et de tridéos de personnes disparues.

Les flux magiques du lieu sont toujours en place et tout test impliquant l'attribut Magie effectué à l'intérieur de la structure fera gagner un point d'Atout à celui qui l'effectue.

UNION STATION

Union Station a été, depuis sa construction, grandement modifiée afin de s'adapter au trafic sans cesse plus important de la ville. Lorsqu'on est devant, on peut voir la tour CN ainsi que les immenses monolithes de verre que

sont les bâtiments voisins. La conception est encore très géométrique, en hommage à son architecture d'origine. Cependant, les panneaux RA qui indiquent les différents trains aux usagers sont nouveaux, tout comme la nuée de drones qui est normalement présente. Ces derniers ne sont cependant plus actifs depuis le début du blackout, et un calme plutôt inquiétant enveloppe désormais le bâtiment.

L'intérieur d'Union Station comporte un dôme de verre qui forme une sorte de tunnel duquel les trains partent et arrivent. Il y a également des plateformes extérieures pour les rames de surface. À chaque extrémité du tunnel, il y a un escalier flanqué de deux escalators. Ce sera là que se déroulera la majorité des affrontements, même s'il y a d'autres terminaux et d'autres zones qui pourraient elles aussi être utilisées.

LE JOB

Peregrine s'adresse de nouveau aux runners afin d'obtenir leur aide. Il a passé les dernières semaines à établir une base d'opération destinée à accueillir les laissés pour compte. Il a une piste sur une source d'approvisionnement fiable qui lui permettrait d'obtenir de la nourriture, de l'eau et des nouvelles de l'extérieur à fournir aux réfugiés. Mais ce fournisseur a décidé que ces différentes ressources seraient livrées à Union Station toute proche.

La gare est à l'heure actuelle sous le contrôle des Ghunday, un gang relativement pacifique qui cherche à rendre la situation la plus vivable possible dans l'annexe. Mais un groupe de Bloodletters et un autre de Cutters aimeraient s'en emparer. Il y a plusieurs façons de gérer cette situation, dont le fait de soutenir un des groupes impliqués dans ce conflit, ou aucun. L'objectif est de faire en sorte qu'Union Station puisse accueillir les ressources en toute sécurité, quel qu'en soit le prix.

Il est donc indispensable que la guerre des gangs s'achève pour que les provisions puissent transiter en toute sécurité. Si les runners veulent régler ça par le combat, c'est plutôt simple. Les Cutters ont accès à cinq drones reconvertis qu'ils utiliseront au cours du combat. Utilisez les caractéristiques des Flying Eye, p. 309, *SR6* ; deux sont armés avec des flash-paks et trois avec des grenades à fragmentation. Les Ghunday disposent quant à eux d'un peu de magie grâce à deux mages (utilisez les caractéristiques du ganger Éveillé, p. 149). Les Bloodletters, enfin, disposent d'une puissance de feu importante, grâce à leurs AK-97 chargés de balles explosives.

À la fin de la mission, le fournisseur se présentera aux côtés d'un contingent de soldats lourdement armés et protégés équipés de masques balistiques. Ces soldats seront largement en mesure de balayer tous les survivants, et les runners devraient comprendre qu'il n'est pas dans leur intérêt d'engager le combat contre eux. Un gentleman dans un costume Armanté bronze accompagne les soldats. Utilisez la description de Herr Brackhaus (p. 88) pour le personnage. Il ne prononce aucun mot — c'est un de ses soldats qui s'exprime pour lui. Une fois la mission terminée, le soldat indique aux runners qu'ils ont effectué un excellent travail et que les provisions seront livrées en temps voulu. Il leur donne ensuite une clef. Un camion, rempli de fruits et de légumes frais ainsi que d'eau potable, est garé non loin.

Si vous voulez augmenter la difficulté, le suspense et le défi relatif à ce job, vous pouvez rajouter les objectifs optionnels suivants :

- Si Ripper a survécu à la Nuit 7, la mission en deviendra soit plus simple ou plus complexe, en fonction de la façon dont les runners auront géré les Cutters au cours de la nuit en question. Si les Cutters ont été tués ou mis en fuite, Ripper sera hostile envers les runners, lui conférant alors une remise d'Atout lors de tout test social avec eux. À l'inverse, si les Cutters ont été gérés calmement lors de la Nuit 7, ce sont les runners qui bénéficient d'une remise d'Atout au cours des tests sociaux avec Ripper.
- Il est possible que les Bloodletters et les Cutters fassent équipe ensemble. C'est ce qui devrait se produire si les runners ont été agressifs envers les Cutters au cours de la Nuit 7. Cela devrait créer une situation où les runners devront gérer les trois gangs ensemble ou alors se rallier aux Ghunday, qui sont en très large infériorité.
- Les Ghunday peuvent être remplacés par une équipe renforcée d'officiers Knight Errant tentant de maîtriser la situation à Union Station. Si c'est le cas, les runners seront considérés comme une menace, au même titre que les Bloodletters et les Cutters. Les officiers du Knight Errant sont équipés de fusils Ares Alpha, d'Ares Predator VI et de nombreuses grenades lacrymogènes. Ils tenteront de neutraliser les gangs et les runners avant de les achever avec des munitions létales. Les officiers du Knight Errant sont également équipés d'armures corporelles intégrales et de heaumes, ce qui leur confère un avantage de Score Défensif.

WHO'S WHO

Voici les intervenants principaux de cette nuit :

PEREGRINE

Peregrine n'a pas changé depuis leur rencontre au cours de la Nuit 7 (voir p. 61). La gestion de son refuge représente manifestement beaucoup de travail, mais cela ne semble pas l'affecter outre mesure. Les caractéristiques de Peregrine se trouvent dans le Recueil de personnages, p. 147.

LES CUTTERS

Les Cutters composent un gang bien particulier du Sixième Monde. Ils sont fiscalement responsables et se voient de la même façon qu'un employé par rapport à son travail. Ils sont professionnels, chevronnés et polyvalents. Ils détestent les elfes, cependant, principalement à cause de leur conflit ancestral avec les Ancients. C'est pourquoi ils les prendront prioritairement pour cible. Utilisez les caractéristiques du Membre des Cutters, à la p. 150.

GHUNDAY

Le gang des Ghunday est composé d'ouvriers qui se sont rassemblés autour d'un chef qui se fait appeler la Princesse des Pauvres. Ils se voient comme des Robin des Bois qui protègent leur quartier et ses habitants en leur

donnant des provisions qu'ils auront volées aux autres. Ils disposent d'un certain potentiel magique, ce qui leur permet de compenser leur infériorité numérique face à d'autres gangs. Utilisez les caractéristiques des Brutes des Sons of Sauron (p. 213, *SR6*), en retranchant les modificateurs de métatype ork, pour la majorité d'entre eux. Utilisez les caractéristiques du ganger Éveillé, p. 149, pour tout membre de gang qui possède des capacités magiques.

KASHISH JATT SIDHU, ALIAS KASH, GURHIBA DI RAJ-KUMARI (PRINCESSE DES PAUVRES)

DECKEUSE ELFE

Si vous voulez faire des affaires à Honest Ed ou dans le quartier de The Annex vous devrez rendre hommage à la Princesse des pauvres, la Gurhiba di Raj-kumari. Raj-kumari Kashish — « Kash » pour son ancienne équipe de runners (c'est une decker-face devenue intermédiaire).

N'imaginez pas qu'elle a un cœur d'or juste parce qu'elle nourrit et habille les pauvres et personnes à bas revenus du coin. Quiconque veut faire des affaires à Ed doit faire un don à ceux qui habitent ici : vêtements, nourriture et nuyens sont acceptés. En échange, vous pourrez accéder au magasin et aurez peut-être même droit à une ristourne, si votre donation est assez généreuse.

The Annex est sur son territoire et est sous sa protection. Elle dispose d'un excellent réseau d'espions qui couvre le centre et l'est de Toronto, et notamment constitué de subalternes mégacorpos (principalement des descendants de ressortissants d'Inde et d'Asie de l'Est). Ce sont ses gens, son ghunday (gang) et ils la protégeront. Cependant, elle est aussi en bons termes avec les petits khangpaes (voyous) Séoulpas du quartier voisin de Koreatown et la Mafia Carnetti de Little Italy. Elle leur confie souvent des runs pour pouvoir nier toute implication, en échange d'informations.

Age : 35 ans **Taille/Poids :** 1,60 m/47 kg
Réseau : 4

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	3	3	2	5	5	5	5	3	3,0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	8/1 (physique) 5+T/3 (RV cold) 5+T/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV cold)	9/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Biotech 2, Combat rapproché 1, Électronique 6, Escroquerie 4, Furtivité 2, Influence 4, Ingénierie 4, Perception 3, Pilotage 2, Piratage 6 (Hacking +2)
Traits : Apparence hum aine, Code d'honneur (protection des pauvres), Fou de mécanique
Traits innés : vision nocturne
Augmentations : cyberdeck Renraku Kitsune implanté (IA 4, A/C 7/6), cyberjack (indice 4, T/F 7/6), yeux cybernétiques (indice 3, amplification visuelle, interface visuelle, smartlink)
Équipement : générateur de bruit blanc (indice 4), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 8/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/10/–/–, 15(c)]

BLOODLETTERS

Le gang des Bloodletters est le plus violent de Toronto. Ils cherchent tout le temps la bagarre et n'hésiteront pas à mettre en place des arènes de combat improvisées afin d'assouvir leur soif de sang et d'argent. Les Bloodletters sont en général moins professionnels et plus violents que les autres gangs. Utilisez les caractéristiques des Brutes des Sons of Sauron (p. 213, *SR6*), en retranchant les modificateurs de métatype ork.

HERR BRACKHAUS

C'est un homme grand et élancé à la peau bronze portant de longs cheveux blonds argentés qui sait comment se donner un air impressionnant. Il porte un costume dernier cri et ne parle pas. Il a déjà embauché les runners lors de la Nuit 15, mais ne donne aucun signe de les reconnaître, que les runners lui aient remis Espinoza ou non, mais cela ne devrait pas les empêcher de s'inquiéter. Il laisse un des hommes équipés de masques balistiques qui l'accompagnent le faire à sa place. Ce Brackhaus est, ou pas, le vrai Brackhaus, ce qui n'a en l'occurrence aucune importance — il est suffisamment influent pour faire en sorte que les gens l'écoutent. C'est lui le fournisseur, et son assistant mène la conversation pour lui. Si les runners l'attaquent, faites en sorte qu'il se transforme en dragon avant de s'envoler. Ou de les manger.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

La livraison de vivres à Union Station sécurisée et le fournisseur de Peregrine identifié, les runners se retrouvent avec un choix intéressant. D'un côté, ils ont la clef du camion contenant les vivres pour le refuge de Peregrine et on s'attend qu'ils s'y rendent. D'un autre côté, ils peuvent remonter la trace du parcours du convoi et voir s'ils ne peuvent pas mettre la main sur d'autres vivres leur permettant de se ravitailler voire d'aider leur voisinage.

Prendre le convoi en filature n'est pas fructueux. Une fois la livraison complétée, il emprunte le Queen Elizabeth Way et quitte la ville pour se rendre à Buffalo. Si les runners le suivent jusqu'à Buffalo, ils pourront faire des achats, mais ils ne trouveront pas d'entrepôt ou de stock de vivres liés à S-K (sauf si le maître de jeu en décide autrement).

Remonter le trajet pris par le convoi ne sera pas facile, surtout s'ils livrent les vivres à Peregrine avant, mais pas impossible. Mais en s'informant auprès de leurs contacts ou des passants, ils pourront remonter jusqu'à un entrepôt quelconque dans North York (il s'agit d'une société-écran de S-K). L'entrepôt est gardé par des agents de sécurité (p. 148) dont l'un patrouille avec un cocatrix (p. 221, *SR6*), toutefois un raid de l'entrepôt est possible. Ils pourront y trouver de l'eau, des victuailles (produits frais et conserves) et des trousses de premiers soins.

NUIT 24 : COUSINS ÉLOIGNÉS

Tout allait bien lorsqu'il y avait du courant. Les gens se réveillaient avec leur réveil, les factures étaient payées à temps, et les contrôles numériques s'effectuaient lorsque nécessaires. Depuis qu'il n'y a plus de courant, plus aucune de ces opérations automatiques ne fonctionne. C'est en plein milieu de cette quatrième semaine que l'impact de tous ces dysfonctionnements est en train de se faire jour, et certains problèmes inattendus apparaissent.

ACCROCHE

Après la crise du syndrome de fragmentation cognitive (SFC), où des IA s'introduisirent dans l'esprit de personnes innocentes pour échapper à leurs prisons corporatistes, les corpos continuèrent à surveiller les victimes à haut risque ou aux connaissances sensibles. Une de ces victimes est surveillée de près par Wuxing, mais tout le dispositif de surveillance s'est effondré avec la perte de courant. La corporation a donc perdu trace de sa cible depuis trois semaines. M. Johnson (le Dr Fen Cheug II) désire le retrouver et s'assurer qu'il est en sécurité. C'est un job d'observation rapprochée. Les runners peuvent gagner 5 000 nuyens s'ils obtiennent des images qui montrent que la cible, Felix Gagnon, est en bonne santé et en sécurité. Si ce n'est pas le cas, les runners recevront l'autorisation de le placer en sécurité, quels que soient les moyens employés, ce qui leur vaudra une prime supplémentaire.

LIEUX IMPORTANTS

REGENT PARK

Ce n'est pas le Rucker Park de New York, mais c'est ce que Toronto a de mieux à proposer pour une partie de basket à l'arrache. Le parc, qui se trouve à quelques pâtés de maisons du **Dominion**, est situé juste entre Cabbagetown et Chinatown, pile-poil à l'intersection des territoires de deux gangs. Ce qui en fait une DMZ (Zone démilitarisée) particulièrement fréquentée. Regent est réputé pour ses futures stars du basket qui y sont régulièrement repérées et recrutées. Des parties s'y déroulent toujours malgré le black-out, mais la neutralité de la zone est menacée par d'autres criminels, dont la Triade locale qui profite du chaos ambiant pour tenter une prise de contrôle.

BASILIQUE ST PAUL

À la suite de son infection par le SFC, Gagnon est devenu très croyant, se rendant jusqu'à quatre fois par semaine à l'église. Wuxing a dès lors suspecté que la basilique était devenue un point de rendez-vous avec un autre contact que Gagnon utilisait pour tisser des liens avec une autre entité corporatiste. Une surveillance approfondie a permis de découvrir que Gagnon faisait partie d'un groupe de douze victimes qui s'y rendaient. Il n'y avait cependant aucun réseau secret. Chacune de ces victimes avait d'elle-même décidé de se convertir au catholicisme.

Depuis le début du black-out, la Basilique est toujours restée ouverte, accueillant ceux dans le besoin.

LE JOB

Les runners doivent simplement localiser Felix Gagnon et s'assurer qu'il est en bonne santé et en sécurité. Le problème, c'est que ce n'est pas le cas. Il a disparu et il a des problèmes avec les South Cabbage Warlordz. Il s'est retrouvé à se battre contre un des membres du gang alors qu'il tentait de protéger un joueur de basket qui s'était fait agresser. Il a vaincu le soldat des Warlordz et s'est rapidement éclipsé. L'autre Warlordz l'a suivi jusque dans sa maison près de Riverdale Park, et, après avoir réalisé sa bonne fortune, l'a attaqué et kidnappé. Depuis lors, ils le retiennent en otage, espérant obtenir de l'argent de la part de Gagnon une fois que le black-out sera levé. Personne n'a été témoin du kidnapping, même si beaucoup ont vu le combat.

Si les runners posent des questions à son sujet, ils apprendront qu'il vient fréquemment à Regent et qu'il s'en tire honorablement au basket. Lorsqu'il n'est pas là, il passe beaucoup de temps à la Basilique. Personne ne l'a vu depuis quelques nuits.

WHO'S WHO

FELIX GAGNON

Gagnon est le fils d'un couple travaillant pour Wuxing, un français et une japonaise. C'était un élément très prometteur du département programmation de la corporation. Il a travaillé avec le Dr Fen Cheung Senior en tant que programmeur et assistant. Cheung a tout de suite repéré chez Gagnon quelque chose sortant de l'ordinaire et l'a poussé à toujours en faire plus. Ce faisant, il a gagné beaucoup d'argent — suffisamment dans tous les cas pour vivre correctement au sein de la corporation. Gagnon poursuivit son travail, effectuant de plus de plus de missions parallèles pour Cheung, ainsi que d'autres

Âge : 38 ans
Réseau : 2
Taille/Poids : 1,70 m/72 kg
Paiement préféré : nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	2	2	2	4	6	5	4	2	3,1

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	7/1 (physique) 5+T/3 (RV cold) 5+T/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	9/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Biotech 4, Combat rapproché 1, Électronique 6, Furtivité 1, Influence 3, Perception 5, Pilotage 3, Piratage 6
Programmes : Configurateur, Cryptage, Décryptage, Éditeur, Exploitation, Fork, Traceur
Augmentations : commlink implanté, IA 4, T/F 2/1, cyberdeck implanté, IA 5, A/C 8/7, cyberjack (indice 4, T/F 7/6)
Équipement : brouilleur directionnel (indice 4), lentilles de contact (capacité 3, interface visuelle, vision nocturne), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 4/–/–/–/–]
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11(c)]

travaux plutôt dangereux, ce qui mena à une infection par le virus du SFC.

Gagnon poursuivit son travail pour la corporation après son infection. Il a intégré le groupe qui a élaboré le coupe-circuit matriciel qui a été utilisé pendant le black-out. Gagnon a fini par être désabusé de son ancienne vie et a décidé de vivre une nouvelle existence. Il a coupé ses liens avec la corporation, a investi toute sa fortune dans un fonds de placement et partage dorénavant son temps entre le sport et les offices religieux.

DR FEN CHEUNG II

Star montante de Wuxing, Cheung est un programmeur système qui est en grande partie à l'origine des protocoles d'interaction de la Matrice pour les appareils semi-autonomes. Plus précisément, il travaille sur des protocoles de sécurité de drones chargés de l'entretien domestique. Il est reconnu comme étant un codeur appliqué et un professionnel accompli. Il est également connu, à son grand désespoir, comme étant le fils de son père. Le père de Cheung travaille également pour Wuxing et tente depuis des années de faire grimper les échelons de la corporation à son fils. Le problème principal dans ses échecs c'est que Cheung n'a aucune envie de promotion. Il préfère enchaîner les lignes de code. Cheung entretenait de plus une relation amoureuse avec Gagnon avant que ce dernier soit infecté par le virus SFC. Il en veut toujours à son père pour cette contamination, persuadé qu'il a poussé Gagnon sur des missions de plus en plus dangereuses, parce qu'il désapprouvait la relation qu'il avait nouée avec le jeune Cheung. Lorsque l'infection s'est déclarée, la personnalité de Gagnon a été remplacée, compliquant grandement leur relation amoureuse, même si Cheung n'a jamais cessé de se soucier de lui. Vous trouverez plus d'informations sur Cheung à la p. 133.

SOUTH CABBAGE WARLORDZ

Le gang des Warlordz, composé de dix-sept membres, est un gang multiracial très brutal de petite taille, qui revendique la petite bande de terre longeant Oak Street, près de Regent Park, comme étant sienne. Les Warlordz ont commencé comme équipe de basket. Les six membres fondateurs avaient pour habitude de jouer ensemble à Regent Park, se soutenant moralement les uns les autres. Ils ont commencé à remporter des parties et à attirer de nouveaux membres, jusqu'à se faire repérer par une poignée de membres de la Triade qui les a défiés pour une partie. La Triade a perdu. Ce qui a mené à un violent affrontement et à la mort d'un Warlordz. Depuis, le gang n'a cessé de rallier de nouveaux membres et de grossir ses rangs, espérant à terme pouvoir être une menace pour la Triade. Ils doivent aujourd'hui être considérés comme un groupe de voyous qui cherchent la provocation. Utilisez les caractéristiques des Brutes des Sons of Sauron (p. 213, *SR6*), en retranchant les modificateurs de métatype ork.

NOTES IMPORTANTES

- Les Warlordz permettent de comprendre la façon dont les gangs se forment dans la conurbation. Ils manquent sérieusement de leadership, et un runner charismatique aurait la possibilité d'en prendre la tête.
- Cheung rencontrera au départ les runners afin de se faire une idée de qui ils sont, mais les autres entrevues et le paiement seront gérés par sa secrétaire. Il craint que cela permette de découvrir qu'il a initié cette surveillance et le mette en porte-à-faux avec son père.

NUIT 25 : PEREGRINE EN DANGER

Les nuits sombres et pleines de danger ont fait des ravages sur tout le monde. Mais d'autres choses encore sont prêtes à surgir de l'obscurité...

ACCROCHE

La chambre forte sous le Dominion a été ouverte. Personne ne sait comment, mais des « choses » se sont précipitées hors de la chambre forte, tuant tous les réfugiés qui se trouvaient sur leur route. Elles sont maintenant sur les traces de Peregrine, et ce dernier, en panique, a besoin que les runners lui viennent en aide. Il se déplace sans cesse dans le centre-ville, tentant de leur échapper, et ces choses tuent tout ce qu'elles peuvent.

LIEUX IMPORTANTS

CENTRE-VILLE

À ce moment du black-out, le centre-ville est devenu un point de rassemblement pour des réfugiés et ceux, vivants dans les quartiers voisins, à la recherche d'informations et de provisions. Le gouvernement donne, de façon ponctuelle, des informations sur l'évolution de la situation devant l'Hôtel de Ville.

LE JOB

Tôt en soirée, alors que les runners vaquent à leurs occupations, ils aperçoivent Brunwyn dans les airs quasiment au-dessus d'eux. Elle fait quelques larges tours comme si elle les étudiait avant de prendre la direction de l'Édifice public Dominion. Lorsqu'ils arrivent à proximité de l'édifice, ils peuvent remarquer un groupe de réfugiés très agités à l'extérieur. L'un d'eux reconnaît les runners de la livraison de la nuit 23 ; dans un brouhaha sans nom, il leur révèle que quelque chose a attaqué et poursuit Peregrine et leur indique une direction. Les runners vont devoir suivre les traces de Peregrine. Ils découvriront dans les rues une sorte de piste, composée de véhicules détruits, de verres brisés et de quelques cadavres. Les runners peuvent utiliser cette piste pour remonter jusqu'à lui, mais avec le chaos ambiant qui règne depuis ces trois dernières semaines, il sera compliqué d'identifier les traces récentes de ce qui est conséquent au carnage général. Il faut pour ça réussir un test étendu de Plein air + Intuition (6, 5 minutes). Sinon, les runners peuvent interroger les témoins qu'ils trouveront un peu partout. Ces derniers leur raconteront des histoires contradictoires et terrifiantes de ce qu'ils ont vu, tout en étant à peu près tous d'accord sur la direction à suivre.

Lorsque les runners finiront par trouver Peregrine, ils comprendront pourquoi tout le monde est terrifié. Il y a plusieurs créatures qui poursuivent Peregrine dans les rues, ces dernières étant finalement parvenues à le coincer alors qu'il a trébuché et s'est affalé dans un caniveau, adossé à une voiture. Le nombre de créatures est égal à celui des PJ+1, mais ce nombre peut être ajusté en fonction du niveau de compétence du groupe.

Les créatures qui poursuivent Peregrine sont des bêtes cauchemardesques. La tête est un croisement entre celle d'un cerf et celle d'un ours, et est ornée de bois monstrueusement déformés. Leur torse est découvert jusqu'à la cage thoracique dont s'écoule en permanence une sorte de fluide. Les bras sont anormalement longs jusqu'aux coudes, et de nouveau jusqu'aux mains, ces dernières

se terminant par une hybridation de griffes et de sabots noirs très tranchants. Leurs jambes sont toutes aussi grandes et maigres, se terminant par des cuissots et des sabots. Les créatures mesurent environ 2,20 m de haut et se déplacent avec une grâce contre nature. Si les créatures sont observées dans l'espace astral, il deviendra immédiatement évident que ce sont des esprits matérialisés.

Avec un test de Perception + Intuition (3) réussi, les runners remarquent que chacune des créatures possède une chaîne autour du cou qui s'enfonce dans sa chair. Avec 2 succès nets sur leur test de Perception, ils remarqueront également que les chaînes sont ornées de runes qui semblent briller doucement de temps en temps. Si un personnage possède une connaissance pertinente en magie, il comprendra que les runes servent à restreindre et contrôler la créature.

Une des créatures frappe Peregrine, qui tente d'esquiver le coup, sans succès. La griffe s'enfonce dans son flanc : grièvement touché, il s'effondre. Les runners vont devoir vaincre les monstres et mettre Peregrine en sécurité. Les monstres peuvent être vaincus par la violence, mais un runner perspicace pourra réaliser qu'il suffit de retirer les chaînes, ce qui permettrait aux esprits de retourner instantanément sur leur plan d'origine.

Une fois que le problème des esprits sera résolu, il faudra s'occuper de Peregrine. Il est trop loin du Dom pour prendre le risque de l'y ramener, car il risquerait de perdre tout son sang sur la route. Il a un besoin impérieux de Premiers soins ou d'un médikit, ou alors il faut l'emmener auprès d'un doc des rues. Si les personnages n'ont pas de doc des rues parmi leurs contacts, Peregrine fera un geste vers son commlink, à l'intérieur duquel il y a une adresse à y trouver, avant de s'évanouir.

Si vous voulez augmenter la difficulté, le suspense et le défi relatif à ce job, vous pouvez rajouter les objectifs optionnels suivants :

Faites en sorte que les blessures de Peregrine risquent de lui être fatales. Remplissez son Moniteur de dommages physiques et imposez qu'il voie un doc des rues en plus de recevoir des premiers soins.

Il peut y avoir un alpha parmi les esprits. Pour ce dernier, augmentez sa Puissance de 2 et donnez-lui le pouvoir Venin (p. 233, *SR6*).

WHO'S WHO

Les runners auront à gérer deux priorités : Peregrine et les créatures qui le pourchassent.

PEREGRINE

Les personnages devraient déjà avoir rencontré Peregrine au cours des Nuits 7 et 23, voir sa description p. 147.

LES MONSTRES

Les monstres sont des esprits des bêtes qui ont été obligés de se matérialiser. Ils ont été liés et forcés d'obéir grâce à un rituel fou lors d'un rare pic de mana pendant l'époque victorienne. Puis on les a enfermés dans une chambre forte qui a fini par se retrouver dans l'Édifice public Dominion, quelque part aux sous-sols. Les chaînes qu'ils portent autour du cou empêchent les esprits de retourner sur leur métaplan. Ce sont 4 esprits des bêtes (p. 224, *SR6*) de Puissance 4 avec le pouvoir optionnel Arme naturelle.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Après s'être occupés des esprits des Bêtes enchaînés et, potentiellement, avoir sauvé la vie de Peregrine, les runners se trouvent face à un mystère. Les colliers de chaîne que portaient les esprits sont très vieux, ils datent de bien avant le retour de la magie en 2011.

Si les runners s'informent auprès des réfugiés ou s'ils explorent le Dominion, ils apprendront que les Esprits étaient enfermés dans la voûte. La partie intérieure de la porte est couverte de signes et de runes. Une observation astrale permet de voir une forte aura magique, amplifiée par les deux lignes ley qui se croisent juste sous la voûte (voir p. 61). Un test d'Enchantement, de Sorcellerie (Magie rituelle) ou une Connaissance ésotérique permet d'identifier que les signes et runes servaient à contenir ce qui était dans la voûte.

Des runners inquisiteurs vont probablement vouloir enquêter, en particulier :

- Qui a capturé les Esprits, au cours de l'époque victorienne, et comment ?
- Est-ce qu'il y a moyen de retrouver leurs traces ?
- Est-ce que Brunwyn, voire S-K, était au courant du contenu de la voûte ?
- Si oui, a-t-elle manipulé Peregrine ou les réfugiés pour l'ouvrir ?
- Si oui, dans quel but voulait-elle les libérer ? Était-ce dans le but de les exploiter pour son propre compte ou de les utiliser à des fins militaires (pour elle-même ou pour S-K) ?
- Ou est-ce que tout ceci était une simple coïncidence et que son choix était motivé par la présence des lignes mana ?

Les réponses à ces questions, et à toutes les autres que les runners pourraient se poser sont intentionnellement laissées à votre discrétion. Ceci pourrait s'ouvrir vers des missions ultérieures afin de faire la lumière sur ce mystère.

NOTES IMPORTANTES

Si vos joueurs ne mènent pas l'enquête sur Brunwyn, c'est un des réfugiés qui se charge de les prévenir de la situation et de leur demander de l'aide.

- Les chaînes des créatures sont imprégnées de magie, et leur utilisation nécessite des sorts spéciaux qui sont au-delà des compétences des runners. Des marchands de talismans, ou des chercheurs à l'université n'hésiteront pas à offrir 1 000 nuyens par collier.
- Le matin suivant les événements de la Nuit 25, les runners reçoivent la visite astrale de Mme Martin pour leur sixième rapport hebdomadaire (celui du 1er décembre). Ce que les runners pourraient avoir découvert et qui serait d'intérêt :
- L'intérêt et la possible acquisition des vans par S-K, et ce qu'il en est advenu (Nuit 19).
- Le ravitaillement de Peregrine et de son refuge par S-K, et potentiellement la source des vivres. (Nuit 23)
- Le mystère des esprits des Bêtes et des colliers victoriens, et les réponses possibles en ce qui a trait au lien entre la voûte et le choix de repaire de Brunwyn (Nuit 25).

NUIT 26 : TROP D'ISSUES

La Loge noire a été bien trop loin dans sa quête de pouvoir et de puissance depuis le début du black-out. Leurs actions du mois écoulé ont eu des conséquences aussi graves qu'inattendues sur la manasphère, conséquences que personne n'a remarquées — et il est maintenant trop tard.

L'Anomalie de Yellowstone s'est invitée en ville, et elle va la réduire en lambeaux.

ACCROCHE

Le pourquoi et le comment seront sans doute longuement débattus par les érudits, en supposant que quiconque survive pour en parler. C'est au coucher du soleil que l'Anomalie de Yellowstone a subitement changé d'emplacement, s'établissant à Toronto, dans Queen's Park, à la place de la statue du roi Édouard VII. L'Anomalie est connue pour s'être déjà déplacée, mais, cette fois, c'est différent. Elle émet des pulsations régulières, enveloppant le parc de couleurs kaléidoscopiques. Quelques instants plus tard, la première aberration, une fée, en sort — une cucui. La créature commence immédiatement à ravager le parc et la ville. D'autres fées de types différents ne tardent pas à suivre. Ensuite, d'autres portails plus petits commencent à s'ouvrir et à se refermer au hasard dans la ville, éructant de nouvelles créatures et créant une panique monstrueuse.

LIEUX IMPORTANTS

Un portail peut s'ouvrir absolument n'importe où dans Toronto et causer des perturbations autour de lui. Impossible de savoir combien de personnes seront perdues lorsqu'un tel portail s'ouvrira devant elles, ni combien seront dévorées par les créatures fées qui en surgiront. Certains lieux seront plus sévèrement touchés que d'autres, dont :

QUEEN'S PARK

La statue du Roi Édouard VII se tient fièrement sur son tertre au centre de la partie nord de Queen's Park depuis 1969. Évidemment, même si elle a connu des jours meilleurs et mériterait d'être restaurée, elle conserve néanmoins une valeur inestimable. Mais aujourd'hui, elle a purement et simplement disparu. L'Anomalie de Yellowstone a pris sa place, gigantesque et éclatante, éclairant de parc et le ciel de ses couleurs magnifiques autant qu'inquiétantes. Impossible de savoir ce qui peut surgir du portail.

CENTRE-VILLE

Même s'il est possible qu'un portail s'ouvre n'importe où en ville, le centre-ville, proche de l'Anomalie, semble être une cible privilégiée. Quoi qu'il en soit, les gens sont en pleine panique, et les choses ne font qu'empirer au fur et à mesure que la nuit s'écoule.

LE JOB

Cette nuit commence lorsque l'Anomalie de Yellowstone apparaît soudainement dans Queen's Park au coucher du soleil. Plusieurs habitants s'y trouvent lorsque cela se produit, mais personne ne panique jusqu'à ce que la cucui en

surgisse et commence à tout dévaster. Un certain chaos s'ensuit, mais lorsque de nouvelles fées surgissent et que d'autres portails s'ouvrent, une panique générale se produit, suivie par plusieurs émeutes. Mais bon, ça ne change pas énormément de l'habitude, n'est-ce pas ?

Environ une demi-heure après le coucher du soleil, les shadowrunners ont vent de la panique et des événements étranges se produisant dans la ville. Un peu plus tard, l'équipe est contactée par le biais d'un des habitants déjà rencontrés. Il a besoin d'aide ; et plus précisément :

1. ESCORTE

L'équipe doit escorter un groupe de chercheurs mené par Freddy Bales depuis l'Université de Toronto jusqu'au nouvel emplacement de l'Anomalie de Yellowstone. Ces derniers veulent étudier l'Anomalie afin de tenter de comprendre pourquoi elle s'est déplacée soudainement. Une fois arrivés sur place, les runners devront sécuriser la zone et faire en sorte que les chercheurs soient sous bonne protection sans interférer avec leur travail.

2. CAPTURE

Il est probable que plusieurs entités apparaissent pendant que les runners protègent les chercheurs. M. Johnson est conscient qu'il faudra sans doute en tuer la majorité, mais il propose un bonus par entité capturée vivante, à des fins d'étude ultérieure. Les runners sont susceptibles de se retrouver confrontés à d'autres dangers sans que ces derniers surgissent forcément du portail.

Mago-gangers : les Hell's Reapers sont un petit gang emo/goth de punks des rues adorateurs de la mort dont le territoire se trouve à quelques blocs de l'endroit où les runners ont établi leur base. Sortis de chez eux fin d'observer l'Anomalie, ils ont érigé un autel de fortune en l'honneur de Hel juste devant. Au moment où les runners arrivent dans le parc, les gangers sont sur le point de sacrifier un passant choisi au hasard.

Les créatures féériques : N'importe quelle entité féérique est susceptible d'apparaître dans le parc ; faites-en des esprits de Puissance 3 ou 4 et du type le plus logique (Âmes sœurs pour les leprechauns, des esprits de l'Air pour les banshees, etc.). Des soldats Shidhe peuvent également apparaître ; utilisez le Maître des lames yakuza et le Mage de combat Lone Star à la p. 215, *SR6*, pour leurs caractéristiques, mais faites-en des elfes.

Créatures Éveillées : Les créatures éveillées les plus susceptibles d'apparaître dans le parc sont des barghests, des cocatrix, des rats du diable et des chiens de l'enfer. Il se peut également qu'un petit groupe de goules à la recherche de nourriture erre dans le parc.

LE REBONDISSEMENT

M. Johnson et ses chercheurs n'appartiennent en aucun cas à l'Université de Toronto, même si sa couverture est solide — il a même des références à produire, le cas échéant. Il travaille en fait pour la Loge noire, et c'est à cause des précédentes rencontres entre les runners et cette dernière qu'il est venu au-devant d'eux. Il sait qu'ils sont compétents, car ils ont déjà mis la Loge à mal auparavant, et il y aurait une certaine ironie qu'ils meurent en étant à son service.

Les chercheurs vont en fait effectuer un rituel jamais testé et destiné à fermer définitivement l'Anomalie de Yellowstone. Une fois qu'ils vont l'initier, l'Anomalie va réagir agressivement. Le plan astral va commencer à se déverser dans le monde physique, la météo va devenir folle et provoquer une tempête de mana et des mini portails vont commencer à s'ouvrir, telles des tornades, partout dans Toronto. Cela va générer des petits flux et creux de mana, comme expliqué dans l'encart de la p. 20.

Les mini portails, qui vont s'ouvrir et se fermer au hasard dans la ville, vont répandre le chaos de l'Anomalie à travers tout Toronto. De nombreux habitants se perdront dans ces portails ou seront tués par les créatures qui en surgiront. Ces aperçus des métaplans infernaux pourraient suffire à perturber même les plus endurcis.

Une fois que les runners auront compris que ces prétendus chercheurs n'effectuent aucune recherche, ils devront décider s'ils se conforment malgré tout à leur mission en les protégeant, ou s'ils tentent de les arrêter. S'ils poursuivent leur mission, l'Anomalie de Yellowstone finira par s'effondrer, mais au lieu de simplement se refermer, elle projettera une partie conséquente de la Cour Seelie dans le centre-ville de Toronto — définitivement. S'ils arrêtent les chercheurs, le portail vacillera, projetant différents types d'énergies magiques (dangereuses) au hasard, dans toutes les directions, happant les ritualistes toujours vivants avant de disparaître et de reprendre sa place d'origine à Yellowstone.

WHO'S WHO

FREDDY BALES

Freddy fait partie de ces membres de l'Université que tout le monde connaît, mais dont personne ne se souvient de la spécialité. Ni même de la dernière fois où il a tenu un cours. C'est une figure de l'Université, mais ses manières suaves ressemblent davantage à celles d'un homme d'affaires que d'un universitaire. La majorité de ses collègues s'accorde sur le fait qu'il n'est pas le meilleur dans son champ de compétences. La raison en est en partie qu'ils ne sont pas certains duquel il s'agit, mais également qu'ils ne se rappellent pas quoi que ce soit de pertinent qu'il ait dit, peu importe le sujet. Il n'est cependant pas idiot ; il dégage plus une impression de sympathie que tout autre chose. Ses cheveux blonds foncés sont coiffés avec une raie à gauche. Son menton allongé lui fait un grand sourire. Sa taille et son poids sont dans la moyenne. Il semble toujours de bonne humeur et, si on lui adresse la parole, il répond chaleureusement par des propos anodins et creux. Vous pouvez discuter avec lui pendant une heure entière, avoir des échanges soutenus, et en ressortir sans réellement savoir ce qu'il fait dans la vie, ni quels sont ses goûts et ses croyances.

Âge : 43 ans
Taille/Poids : 1,80 m/74 kg
Réseau : 4
Paiement préféré : faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	4	2	2	5	3	5	6	4	8	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	7/1	MAJ 1, MIN 2	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3 (Pistolets +2), Astral 5, Athlétisme 3, Biotech 2, Combat rapproché 4, Conjuration 4, Électronique 2, Enchantement 4, Escroquerie 7, Furtivité 6, Influence 5, Magie rituelle, 5, Perception 5, Pilotage 3, Sorcellerie 6
Sorts : Analyse de la Magie, Armure, Contrôle des pensées, Détection des ennemis, Diminution d'attribut, Éclair mana, Fantasme supérieur, Invisibilité supérieure, Renfort de mur, Silence, Soins, Sphère de force, Ténèbres
Rituels : Cercle de protection, Malédiction, Sort prodigue, Veilleur
Grade d'initiation : 3
Métamagies : Bouclier, Camouflage, Signature modulable
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), focus de Camouflage (collier de perles, Puissance 4), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 4/–/–/–/–]
Beretta 201T [Pistolet léger, VD 2P, SA/TA, SO 9/8/6/–/–, 21(c)]

Ce qu'il fait à dessein. En tant que membre de la Loge noire, Freddy souhaite avant tout être apprécié tout en restant discret, et il a donc bâti son persona dans ce but. Il a fait en sorte de devenir une sorte d'électron libre de l'université, ce qui lui a permis de monter son réseau et de rassembler de nombreuses données afin de venir en aide à la Loge. C'est un lanceur de sorts très puissant qui est passé maître dans l'art de la dissimulation.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
11	3	4	11	3	1	2	1	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
23	6/1	MAJ 1, MIN 2	14	12/18/+1

Compétences : Combat rapproché 6 (Mains nues +2), Furtivité 5 (Discrétion +2), Perception 2
Pouvoirs : Armure 12, Dissimulation (personnelle), Arme naturelle (poings)
Faiblesses : Muet, Phobie (Lumière vive, Grave)
Armes :
Poings [Mains nues, VD 6P, SO 15/–/–/–/–]

NOUVELLES FAIBLESSES DE CRÉATURE

MUET

Les créatures muettes ne peuvent vocaliser d'aucune façon. Leurs lèvres peuvent claquer, leur langue peut se tortiller, mais aucune vibration n'émerge jamais de leurs cordes vocales. Cela implique qu'elles sont incapables de toute communication orale.

PHOBIE

Les créatures souffrant de phobie ont une peur profondément ancrée d'un objet, d'une substance, d'un être ou de quoi que ce soit d'autre. En présence de l'objet de leur phobie (ou qu'elles aient des raisons de croire en cette présence peu importe comment), elles cherchent à fuir et subissent les pénalités suivantes, selon la gravité de leur phobie :

- **Faible :** la créature ne peut pas gagner ou dépenser d'Atout.
- **Modérée :** la créature ne peut pas gagner ou dépenser d'Atout et subit l'état Effrayé.
- **Grave :** la créature ne peut pas gagner ou dépenser d'Atout et subit les états Effrayé et Paniqué.

CUCUI

Les Cucui sont les brutes du plan des fées. Autrefois trolls, elles ont été enlevées et altérées il y a bien longtemps, peut-être avant l'avènement du Sixième Monde, peut-être même dans un autre métaplan. Elles sont devenues plus massives, leurs dépôts dermiques ont crû pour devenir des spirales acérées et leur bouche est maintenant remplie d'éclats de dents ébréchés. Elles semblent continuellement souffrir et être en colère, et beaucoup prétendent que les tuer est le plus grand acte de clémence dont on peut faire preuve à leur égard. D'autres disent que c'est faire preuve d'intelligence si vous voulez vivre plus de quelques minutes.

NOTES IMPORTANTES

N'oubliez pas que si Camazotz n'a pas été contré lors de la Nuit 4, il se manifestera physiquement cette nuit grâce à la brèche causée par l'Anomalie.

NUIT 27 : FEU D'ARTIFICE ASTRAL

L'Anomalie de Yellowstone n'était que le commencement. La Loge noire s'est plongée dans les royaumes de la magie et y a ouvert les mauvaises portes. Elle prépare une nouvelle tentative, rassemblant le maximum ses forces afin de soutenir un rituel suffisamment puissant lui permettant de vaincre un dragon ou de libérer une entité encore plus puissante issue d'un royaume dépassement l'entendement humain. Pour avoir une chance de sauver la ville, il faudra que ses différents esprits et autres entités magiques soient capables de mettre leurs différences de côté et de s'allier afin de pouvoir l'arrêter.

ACCROCHE

Depuis des semaines, la Loge noire réunit les ressources nécessaires à l'accomplissement d'un rituel. Elle sera alors en mesure d'invoquer une entité originaire des plus hauts royaumes de la magie, la forcer à se matérialiser dans ce monde et à lui obéir. Le lieu est choisi. Les ritualistes se sont donc rassemblés et ont focalisé leur énergie dans ce but. Il ne reste plus qu'à attendre le bon moment pour démarrer. Une sensation de fébrilité croissante s'empare des toutes les entités Éveillées au travers de la ville. Soucieux des possibles événements à venir, les esprits font appel aux runners afin de mettre sur pied une alliance, certes fragile, mais qui permettra d'empêcher la Loge noire d'achever son rituel.

LIEUX IMPORTANTS

Cette nuit sera l'occasion de se rendre sur les lieux magiques les plus dangereux de la ville. Certains ont déjà été découverts par les runners au cours des nuits précédentes, mais d'autres méritent une attention toute particulière :

CASA LOMA

Du jour au lendemain, Casa Loma s'est transformée, passant de salle de spectacle réservée aux riches à un complexe ultra-sécurisé. Les membres du gratin de Toronto font partie de la Loge noire, ou sont au moins de fervents supporters de leurs actions. Le complexe est entouré par des soldats armés. À l'intérieur, des douzaines de mages travaillent à la préparation d'un rituel qui permettra d'invoquer une créature originaire des dimensions supérieures et la placer sous le contrôle de la Loge. L'endroit est tout simplement inexpugnable. Au-delà de la présence du cordon de soldats, une Barrière mana d'indice 15 a été érigée. Elle est tellement puissante qu'elle peut être observée à des kilomètres de distance dans l'espace astral. De plus, d'autres mages montent la garde, prêts à repousser tout intrus.

CROTHERS WOODS

C'est à l'extrémité de la Don River Valley que se trouve cette large bande de forêt bordée par plus de six kilomètres de chemins de randonnée. Cette forêt était autrefois plus

importante, mais l'augmentation de l'espace urbain en a repoussé les frontières d'année en année, et ce, jusqu'à l'Éveil. C'est à l'aube de ce nouvel âge magique que le cours des choses s'est inversé. La forêt est connue comme étant un haut lieu d'activité des esprits. Elle est devenue un lieu classique pour tous types de magiciens pour pratiquer rituels et invocations. Au cours du black-out, les joueurs ont plus de chance de rencontrer un esprit au hasard. Lancez 1D6 pour chaque heure passée dans les bois. Sur un résultat de 1 ou de 2, ils rencontrent un esprit de la Terre mineur (Puissance 1 ou 2) (p. 224, *SR6*).

THE JUNCTION

Ce petit quartier est situé à l'ouest de Casa Loma et au nord de High Park. The Junction a toujours été connu comme un endroit branché, mais, au fil des ans, son étrangeté l'a fait basculer vers le mysticisme. Le quartier est devenu un immense fatras de boutiques et de restaurants touchant plus ou moins au mystique. Il n'y a que très peu de ces boutiques qui vendent de véritables articles magiques, et les charlatans y sont bien plus nombreux que les professionnels. Cependant, s'ils ont le bon mot de passe ou le bon contact, les runners pourront avoir accès à l'arrière-salle d'une boutique de bibelots où ils pourront avoir accès à des telesmas.

BIBLIOTHÈQUE SILVERTHORN

La partie délabrée de Silverthorn abrite aujourd'hui une demi-douzaine de gangs qui se disputent des commerces et des immeubles du début du siècle. La bibliothèque Silverthorn a été fermée en 2060 après avoir servi de musée dédié aux livres pendant plus de quarante ans. Le quartier se dégradant au fil des ans, la bibliothèque a fini par fermer ses portes. Elle est restée fermée jusqu'au début du black-out où elle a été acquise par Brunwyn par le biais de nombreuses sociétés-écrans, avec une grande partie du quartier l'entourant. Elle est parvenue à dissimuler cette acquisition aux yeux de son maître et a pris soin d'éviter la zone depuis qu'elle est arrivée à Toronto.

LE JOB

Sana se présente sur le pas de porte des runners, semblant se matérialiser du néant avec trois autres femmes. Les associées de Sana sont remarquablement grandes pour des humaines. Elles portent des blousons de gangers aux couleurs des Desolation Angels. Les trois femmes encadrent Sana de façon très protectrice. Elle dit qu'elle a besoin de l'aide des runners. Le rituel qu'ils ont aidé à localiser il y a quelques jours n'était qu'un test.

La Loge noire prépare quelque chose de bien plus important. Grâce aux runners, elle sait où le rituel va se dérouler, mais la Loge noire a grandement fortifié le lieu du futur rituel. Ses alliées et elle ne sont pas en mesure d'y mettre fin seules. Sana a besoin qu'ils l'aident à rassembler d'autres alliés afin qu'ils se battent à ses côtés contre la Loge noire. Elle connaît les endroits où se trouvent certaines des entités magiques les plus puissantes de la ville. La confrontation à venir dépasse largement les compétences des runners. Leur mission sera de rassembler les forces qui participeront à l'assaut final, et non de mener eux-mêmes l'assaut. Ils doivent contacter ces entités et les convaincre de les rejoindre afin de stopper le rituel. Sana fournit donc une liste de noms aux personnages et propose un paiement pour chacun de ceux qui accepteront de se joindre à elle. Le rituel va se produire ce soir, les runners vont donc devoir bien évaluer leurs possibilités, décider combien de temps ils vont accorder à chaque tentative de ralliement et estimer l'impact des différents partis sur la bataille.

Sana possède de nombreux contacts, mais ne dispose pas d'énormément d'argent. Elle s'est tournée vers les **Desolation Angels** afin qu'elles lui viennent en aide. Collectivement, elles peuvent proposer un focus d'arme Puissance 3 si les personnages rallient Brunwyn, un focus de sort Puissance 4 s'ils rallient Blight. Elles proposent également 5 000 nuyens par autre personne ralliée, montant que les PJ pourront augmenter jusqu'à 7 500 nuyens à raison de +500 nuyens par succès net obtenu sur un test de Négociation.

Les recrues potentielles sont présentées ci-dessous, avec le lieu où elles se trouvent ainsi que quelques suggestions sur la façon dont elles peuvent être ralliées. Les descriptions individuelles sont quant à elles détaillées dans la section **Who's Who**, incluant une valeur correspondant au nombre de dés qui sera ajouté au test final qui décidera quel parti l'emporte (voir **Notes importantes**). Les runners n'ont pas à connaître cette valeur, mais devraient être capables de déceler quelles sont les recrues au plus fort potentiel parmi la liste. Les runners disposent de six heures avant que le rituel commence.

COYOTE EMPRISONNÉ

Une puissante manifestation de l'esprit mentor Coyote a été aperçue en compagnie de membres des Premières Nations depuis des semaines. Cependant, depuis quelques jours, Coyote a disparu. L'esprit a été entrevu pour la dernière fois dans **Crothers Woods**, mais l'activité spirituelle accrue dans la région rend l'exploration de la forêt difficile.

Les runners découvriront Coyote dans une petite clairière nichée profondément dans la forêt. Il fait les cent pas avec méfiance dans ce petit espace, incapable d'en sortir. Cette manifestation de Coyote est un de ses avatars les plus faibles, et a été piégée par une Barrière mana d'indice 8. Le piège a été posé par la Loge noire grâce à un rituel qui a eu lieu au cours de la Nuit 17. Les runners doivent dans un premier temps le libérer avant de lui demander quoi que ce soit.

LE WALKER IN WAYS

Le Walker in Ways se trouve toujours à la **station d'épuration de Taddle Creek** (voir p. 77). Il porte un intérêt évident à ce rituel et ne sera pas très difficile à convaincre. Malheureusement, la Loge noire le sait pertinemment. Dès que les runners arrivent, ils sont attaqués par quatre mages de la Loge noire et dix fantassins là pour tuer quiconque se trouvera dans ou à proximité de la station d'épuration. Et ce n'est là que l'attaque extérieure. À l'intérieur, le Walker in Ways et ses alliés affrontent une menace magique destinée à fragiliser la station. Il ne pourra donc pas venir en aide aux runners au cours du combat. Une fois que la bataille impliquant les runners est terminée, ils auront enfin la possibilité de repousser l'attaque astrale. Tant que les runners seront vivants, le Walker in Ways apportera son aide pour stopper le rituel.

LE MAGE SUR LA COLLINE

Deux étapes sont nécessaires pour rallier le Mage sur la colline. Dans un premier temps, les runners doivent le localiser dans les environs de Thornhill. C'est un itinérant qui vagabonde dans les rues, ne restant jamais bien longtemps au même endroit. Une fois localisé, il hésitera à parler aux runners tant qu'ils ne lui demanderont pas directement son aide. Le défi l'intéresse, mais pas assez pour révéler ses capacités. Il s'est fait passer pour un ordinaire pendant tellement longtemps que seul un argument-choc le décidera à tomber le masque. Les runners devront le convaincre d'utiliser ses capacités magiques. Une fois qu'il sera convaincu, il acceptera de leur parler et de les aider.

PYGMY

Un assassin rôde dans les tréfonds de la scène magique de Toronto. Pygmy, tel qu'il est connu, tire son nom des tatouages qui recouvrent son corps. Quant à sa réputation, elle vient de la bonne trentaine de personnes qu'il a sacrifiées au cours de divers rituels de sang. Pygmy s'est retrouvé à Toronto après avoir fui les gardes Jaguar à la suite du sacrifice d'un employé de haut rang d'Aztechnology au cours d'un de ses rituels. Il se cache depuis lors, peinant à trouver de nouvelles victimes pour ses recherches. Pour recruter Pygmy, les runners devront pister ses poursuivants et lui amener un garde Jaguar vivant qu'il sacrifiera afin d'augmenter la puissance de la magie qu'il compte utiliser pour les aider.

Pygmy se cache à **Junction**, vendant des babioles qui n'ont pas grand-chose de magique tout en cherchant de potentielles victimes. Bien que les gardes jaguar ne parviennent pas à le localiser, certains des nombreux contacts des runners de ce dernier mois ont un lien plus ou moins direct avec Pygmy. Les Coquillards, Peregrine, Howell, D^2, Eeka Krause et Rennie Browser ont tous été en rapport avec le mage de sang, même s'il n'y a que Howell qui le reconnaîtra facilement. Les Coquillards l'ont aidé à effacer ses traces matricielles. Peregrine, Howell et D^2 ont soit bossé pour lui ou on fait appel à lui professionnellement. Eeka Krause l'a aidé à s'installer, et Rennie Browser lui a fourni des réactifs pour ses rituels.

BLIGHT

Blight peut être trouvée dans les bois de Black Creek. Pour trouver l'esprit, il faut se rendre dans la zone la plus polluée des bois et s'arranger pour attirer son attention. Alors que nombreux sont ceux de la conurbation qui cherchent un équilibre, Blight ne cherche quant à elle que la destruction et l'anéantissement de l'humanité. Il reste toutefois possible, en jouant sur son ego, de lui faire comprendre qu'il serait dans son intérêt d'arrêter ce rituel — surtout si la Loge noire parvient à contrôler l'entité qu'elle invoquera. Une autre approche pour attirer son attention consiste à lui proposer des services en échange de son implication dans la bataille. Si les runners partent dans cette idée, elle les contactera après la fin du blackout afin qu'ils s'acquittent de leur dette.

PARIER SUR BRUNWYN

La nervosité de Brunwyn vient du fait qu'elle ne souhaite pas contrarier Lofwyr. Elle soupçonne fortement qu'il n'a rien à voir dans cette histoire avec la Loge noire. Elle peut alors être convaincue que le dragon aurait intérêt à ce que le rituel soit stoppé — surtout si Peregrine intervient pour appuyer cet argument auprès d'elle. Cependant, c'est un dragon, et il faudra payer pour obtenir ce service de sa part. Elle propose donc un défi aux runners.

Elle désire s'entretenir avec certaines personnes influentes de la ville. Elle veut voir **Prospero**, **Grand-mère Biyu** et **Eeka Krause**. Même si elle n'entre pas dans les détails de ce futur entretien, elle précise qu'il doit se dérouler dans le plus grand secret.

Par conséquent, les runners devront kidnapper chacun des participants ou faire en sorte qu'ils se rendent dans le lieu de la réunion sans que quiconque — pas même leurs plus proches associés — sache où ils se rendent ni pourquoi. Elle s'est arrangée pour que la bibliothèque Silverthorn soit vide et disponible dans ce but. Une fois que tout le monde sera présent, Brunwyn tiendra une conversation avec le groupe, sous sa forme elfe, pendant que les runners attendent à l'extérieur. À la fin de cette réunion, elle laissera chacun rentrer par ses propres moyens et partira immédiatement vers Casa Loma pour se joindre au combat.

WHO'S WHO

KARYOS

Karyos est un mage hermétique, membre de la Loge noire, avec tout ce que cela implique. Il garde de sombres secrets, ne fait confiance à personne, et concentre ses efforts sur ce qu'il considère le bien suprême : l'accumulation de puissance. Son implication dans diverses conspirations a affecté son état d'esprit et il voit une machination contre lui dans chaque action. Son narcissisme et sa paranoïa en font un interlocuteur difficile, mais de son point de vue, c'est ce qui le garde en sécurité. Second membre le plus haut gradé de la Loge de Nostradamus, Karyos cherche à être promu au sein de la Loge de Raspoutine et a l'intention d'user de magie et de libérer un esprit des ténèbres dans ce but. En prévision, il a rassemblé les forces vives de toute sa loge et s'est en parallèle assuré le soutien de plusieurs politiciens de la ville et autres chefs de communautés. Il est parvenu à convaincre

Âge : 54 ans — **Taille/Poids :** 1,80 m/80 kg
Réseau : 3 — **Paiement préféré :** faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	4	5	4	5	3	4	4	3	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	9/1	MAJ 1, MIN 2	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Astral 5, Athlétisme 4, Combat rapproché 4, Conjuration 4 (Invocation +2), Électronique 2, Escroquerie 4, Furtivité 5, Influence 5, Magie rituelle, 5, Perception 5, Plein air 4, Sorcellerie 6
Sorts : Agonie, Analyse de la véracité, Animation de la pierre, Armure mystique, Boule de feu, Détection de la Magie, Éclair de force, Invisibilité, Réflexes améliorés, Sphère mana, Soins refroidissants
Rituels : Cercle de protection, Malédiction, Rune, Sort prodigue
Grade d'initiation : 3
Métamagies : Camouflage, Façonnage de sorts, Signature modulable
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), gilet pare-balles, lentilles de contact (capacité 2, amplification visuelle)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 12/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11 (c)]

beaucoup de personnes que le black-out est une œuvre de magie noire et qu'il a été perpétré par le dragon Lofwyr, aidé de Brunwyn, qui est à ses ordres. Il n'a aucune preuve étayant sa théorie, mais l'arrivée de Brunwyn n'a fait qu'accroître le sentiment général de peur dû aux événements de la ville et cela a suffi à convaincre beaucoup de gens.

SANA (8 DÉS)

Depuis quelques nuits, Sana est devenue bien plus grave et réservée. Des rides sont apparues sur son visage, symbole de l'énorme responsabilité qui s'est abattue sur ses épaules. Elle se sent responsable de ce qui arrive. Sana a entretenu une relation physique avec Karyos à l'insu de son entourage. Compte tenu de la tournure des événements, elle est dorénavant convaincue qu'il se servait d'elle afin d'obtenir des informations sur les rouages de la magie de la ville afin de préparer son rituel. Elle est prête à tout afin de l'arrêter.

Les caractéristiques de Sana sont disponibles à la p. 147.

DESOLATION ANGELS

Même si aucun de ceux les ayant rencontrés n'en est conscient, les membres des Desolation Angels de la ville sont des esprits insectes. Ce groupe d'esprits mantes a migré depuis Chicago il y a une dizaine d'années, s'établissant dans le Grand Toronto. Les Angels sont grandement autosuffisantes, se nourrissant d'habitants pour renouveler leur énergie tout en poursuivant leur objectif principal : l'éradication de tous les autres esprits insectes. Elles redoublent de précautions pour dissimuler leur véritable nature, ne tombant le masque que lorsque la situation les place en grand danger.

GARDES JAGUAR

Même si elle n'est pas directement impliquée dans les actions de la Loge noire, Aztechnology est favorable à la tenue de ce rituel à des fins de recherche. Elle aimerait aussi mettre la main sur Pygmy. Cela fait un an que les gardes traquent Pygmy, jusqu'à le débusquer à Toronto quelques semaines avant le début du black-out. Depuis lors, ils épaulent le bureau local, ayant mis temporairement de côté leur traque du mage de sang.

Les runners devront affronter l'unité des Jaguars, composée de douze personnes, s'ils souhaitent s'attirer les faveurs de Pygmy. L'unité opère en équipes de quatre personnes, chacune composée d'un chaman, de deux soldats et d'un hacker. Ils ont le soutien du bureau d'Aztechnology et sont originaires de Denver.

Pour les gardes Jaguar, utilisez les caractéristiques des Samouraïs rouges de Renraku, p. 216, *SR6*.

COYOTE (8 DÉS)

Coyote prend la forme d'un énorme Coyote à l'apparence réaliste, si ce n'était la traînée luminescente qu'il laisse derrière lui. Bien qu'il ne s'agisse que d'un avatar faible, la puissance d'un esprit mentor est telle qu'il sera un allié de poids dans la lutte contre la Loge noire.

LE MAGE SUR LA COLLINE (8 DÉS)

C'est un homme grisonnant portant la barbe, dont le crâne chauve est recouvert de cicatrices et aux yeux semblables à des petits points de lumière grise. Cela fait tellement longtemps qu'il est seul et qu'il n'a pas prononcé un mot que plus personne ne se souvient de son nom, probablement même pas lui. Il erre dans la zone au sud de Thornhill, avec pour seul bagage un marin et un simple manteau long pour se tenir chaud. Il passe des marchés comme échanger des sorts de soins contre des sacs de haricots, ou en offrant de traduire des documents anciens en échange d'indices sur l'emplacement d'un trésor caché. Certains locaux pensent que ses actions font partie d'un grand ensemble, mais aucun grand plan n'est facilement discernable à partir de ses actions individuelles. Personne ne connaît quelqu'un qui haïsse le Mage, mais il semble gagner de nouvelles cicatrices tous les quelques mois, donc il trouve visiblement contre qui se battre. Malgré son statut de vagabond, il fait partie des magiciens les plus puissants de la région, mais il dissimule son aura et fait semblant de ne pas du tout savoir pratiquer les arts magiques.

Âge : inconnu **Taille/Poids :** 1,80 m/64 kg
Réseau : 3 **Paiement préféré :** échanges de faveurs ou biens (de préférence magiques)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	2	2	2	7	5	6	3	5	8	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	8/1	MAJ 1, MIN 2	10/12	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Astral 6, Athlétisme 1, Biotech 3 (Médecine +2), Combat rapproché 2, Conjuration 6, Enchantement 5, Escroquerie 4, Furtivité 4, Influence 5 (Instruction +2), Plein air 5 (Forêt +2), Perception 5, Sorcellerie 6 (Contresort +2)
Traits : Volonté exceptionnelle
Sorts : Animation du bois, Antidote, Armure élémentaire, Barrière mana, Clairvoyance, Confusion, Foudre, Frappe à distance, Détection des ennemis, Masque supérieur, Résistance à la douleur, Soins, Sphère mana
Grade d'initiation : 4
Métamagies : Activation, Camouflage, Concentration, Signature modulable
Équipement : commlink Meta Link (IA 1, T/F 1/0), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 4/–/–/–/–]
Walther Palm Pistol [Pistolet de poche, VD 2P, CC/TR, SO 12/7/–/–/–, 6 (b)]Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11 (c)]

BLIGHT (8 DÉS)

Blight est un esprit toxique qui voit la destruction de la souillure qu'est l'Homme comme son objectif suprême. Blight se manifeste sous les traits d'une femme blonde aux yeux noirs dont la peau est tellement translucide qu'on distingue clairement les veines au sang vert qui courent en dessous.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
4	5	4	4	5	4	4	4	5	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	8/2	MAJ 1, MIN 3	10/11	10/15/+1

Compétences : Arme à distance exotique 4, Astral 4, Athlétisme 4, Combat rapproché 4, Perception 4, Sorcellerie 4
Pouvoirs : Confusion, Conscience, Dissimulation, Engloutissement (toxines*), Forme astrale, Matérialisation, Peur, Recherche, Sort inné (Vague toxique)
Armes :
Mains nues [VD 2E, SO 8/–/–/–/–]
Attaque élémentaire [VD 4P, SO 8/6/–/–/–]
Engloutissement [VD 6S + Corrosive 3, SO 9/–/–/–/–]
*Engloutissement (toxines) : inflige des dommages physiques dont la VD est égale à l'indice de Magie de la créature. La cible subit aussi l'état Corrodé 3.

Elle est en accompagnée en permanence par ses acolytes, un groupe de chamans toxiques qui se définissent comme étant les Rejetons de Blight. Le groupe reste discret, préférant défendre son territoire le temps de gagner en puissance.

PYGMY (4 DÉS)

Pygmy est un ork aux crocs rachitiques et aux nombreux tatouages courant le long de son corps et de son visage, lui conférant un faciès terrifiant. Malgré son look, il arbore un perpétuel air de jovialité et se présente comme un étudiant diplômé d'une université de l'Ivy League. Tout cela fait partie de la stratégie de manipulation qu'il utilise pour tromper ses victimes. Pygmy est un tueur en série, même s'il considère ses meurtres comme des actes de « recrutement » pour ses rituels magiques, les voyant comme un mal nécessaire au développement de ses capacités.

Âge : 26 ans **Taille/Poids :** 2,10 m/112 kg
Réseau : 1 **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
7	5	3	6	2	2	4	3	3	5	6,0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
9	7/1	MAJ 1, MIN 2	13/9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 4, Biotech 3 (Médecine +2), Combat rapproché 4 (Armes tranchantes +2), Conjuration 3, Électronique 1, Escroquerie 3, Furtivité 5, Influence 2, Perception 4, Plein air 3 (Milieu urbain +2), Sorcellerie 4
Sorts : Clairaudience, Confusion, Contrôle des actions, Éclair étourdissant, Invisibilité, Lance de glace, Silence, Soins, Sonde mentale
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/–/–/–/–]
Couteau [Arme tranchante, VD 2P, SO 12/1*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Fichetti Security 600 [VD 2P, SA, SO 10/9/6/–/–, 30 (c)]

LE WALKER OF WAYS (4 DÉS)

Le Walker of Ways n'a fait que lutter depuis l'apparition de la corruption à Toronto. À cela se sont ajoutées plusieurs manipulations initiées par la Loge noire qui n'ont fait que mettre sa mission en péril. De ce fait, il a décidé d'entrer en confrontation directe avec ces forces, ce qui a conduit plusieurs de ses chamans à être blessés ou même tués. Sa loge chamanique est en plein désespoir, et le fait de se joindre au rituel de ce soir permettra peut-être de rétablir l'équilibre.

Les caractéristiques du Walker in Ways se trouvent à la p. 79.

BRUNWYN (20 DÉS)

La servante de Lofwyr s'amuse énormément depuis qu'elle est en ville. Manipuler les habitants de Toronto est un vrai plaisir. Brunwyn sait qu'il est impératif qu'elle soit connue et crainte en tant que servante de Lofwyr. Cependant, son ego a fait un bond, et elle pense pouvoir agir de son côté sans perturber les plans de Lofwyr. Pour y parvenir, elle doit se composer son propre réseau, loin des yeux scrutateurs de Peregrine et des autres veilleurs de Lofwyr. Elle doit le faire dans le plus grand secret, ne faisant confiance qu'à peu de personnes pour atteindre ses objectifs. Elle ne souhaite que servir Lofwyr, mais rien ne dit qu'elle ne peut pas elle aussi s'amuser ce faisant.

Les caractéristiques détaillées de Brunwyn se trouvent à la p. 145.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Même si Brunwyn a découvert que les runners enquêtent sur elle, cela n'aura pas réellement d'impact sur son éventuel recrutement, le dragon ayant d'autres préoccupations que de s'en prendre à eux. Elle pourrait cependant décider de profiter de la rencontre pour leur donner quelques sueurs froides en leur faisant comprendre qu'elle n'apprécie pas trop ceux qui fourrent leur nez dans ses affaires.

S'ils réussissent à la convaincre, ils pourront profiter du temps que dure le combat, auquel ils ne participeront pas directement, pour infiltrer le repaire de Brunwyn à nouveau et voir ce qu'elle, Lofwyr et S-K manigancent. Une nouvelle vérification des serveurs de l'Édifice public Dominion (voir p. 61) pourrait permettre de trouver un fichier crypté dissimulé. Ce dernier confirme que Brunwyn bâtit son propre réseau à la barbe de Peregrine et Lofwyr sans, toutefois, s'opposer au dragon. Voir Filer Nina, p. 36, pour avoir des idées des personnes qui composent ce réseau et de comment approfondir ces pistes.

Si Brunwyn ne s'est pas jointe au combat, ils ont perdu leur dernière occasion de pénétrer dans son repaire.

Si le combat tourne en faveur de la Loge noire et que Brunwyn y a participé, les runners ne la reverront pas pendant plusieurs jours, voire des semaines, le temps qu'elle récupère.

NOTES IMPORTANTES

- La bataille finale va se dérouler à un niveau qui est bien au-delà des capacités des runners. Au lieu de directement affronter les mages et les créatures que ces derniers espèrent invoquer, le rôle des runners consiste à recruter autant d'alliés que possible en l'espace de six heures. C'est au MJ de déterminer combien de temps chacun de ces recrutements va prendre, et donc de combien d'opportunités différentes les runners vont pouvoir disposer.
- À la fin de cette période de six heures, effectuez un test d'opposition. La Loge noire dispose d'une réserve de 36 dés. Le camp des runners dispose d'une réserve de dés égale aux 8 dés de Sana auxquels s'ajoutent les différentes valeurs obtenues lors des recrutements (ainsi qu'indiqué dans chacun de ces derniers).
- Une invocation réussie aura des conséquences effroyables pour le Grand Toronto. Coyote et les Angels mourront. Les membres de la Loge noire seront tués, et Brunwyn sera blessée au point d'être forcée de battre en retraite. Un cauchemar originaire d'un métaplan infernal sera bien invoqué, mais la bataille qui s'en sera ensuivie l'aura forcé à retourner dans son plan et le portail lui ayant servi à venir sera refermé. Si les PJ l'emportent, l'invocation sera contrecarrée et la Loge noire sera mise en échec.

NUIT 28 : TROUVER CHEUNG

C'est l'heure des extractions au cœur de la conurb. À la faveur du black-out, les esclaves corporatistes passent d'une corpo à l'autre. Certains le font de leur plein gré, alors que d'autres sont obligés de quitter la sécurité de leurs tours corporatistes pour aller travailler au service d'autres maîtres. Aucune de ces opérations ne peut être menée directement par les corporations qui recrutent. C'est dans cette zone grise que les shadowrunners gagnent leur vie.

ACCROCHE

L'obscurité permet de se cacher, ou de fuir. Ares n'a subi que des revers ces dernières années. Au cours des premières semaines du black-out, Ares s'est placée dans une position lui permettant de tirer parti du chaos provoqué par la situation et de se stabiliser grâce à l'afflux de sang neuf. Profitant du chaos de cette soirée, la corporation a l'intention d'extraire plusieurs cadres corporatistes de haut rang et de leur faire rapidement quitter la ville avant que leur absence soit découverte.

LIEUX IMPORTANTS

Vous trouverez ci-dessous certains des lieux relatifs à cette mission. Certains seront sans doute déjà connus à ce point de l'aventure, mais ils ont été mis à jour avec des informations relatives à cette nuit.

ENCLAVE DE DUNDAS STREET, CENTRE-VILLE

L'enclave de Wuxing du centre-ville s'élève sur soixante-huit étages qui transpercent la nuit. Même si ce n'est pas le bâtiment le plus élevé de la zone, il fait partie des plus imposants des trois blocs qui l'entourent, n'étant dépassé au maximum que de dix étages. Il dispose également d'un héliport permettant d'accueillir des hélicoptères commerciaux sur ton toit. L'enclave s'étend sur le pâté de maisons en entier, jusqu'au croisement de Dundas et d'University. Sous le bâtiment se trouve un accès direct au métro de Toronto protégé par une entrée contrôlée par la sécurité du site. Il existe une autre entrée, abandonnée, que les runners auront possiblement découverte au cours de la **Nuit 14 : Menace numérique** (voir p. 84), qui pourra être utilisée pour rentrer dans l'enclave. La sécurité est basée au rez-de-chaussée, mais des points de contrôle supplémentaires ont été disposés aux vingt-septième et quarante-septième étages où ils filtrent les employés de ces étages respectifs. Les cadres supérieurs se trouvent à l'étage quarante-sept et au-dessus. Les salles de conférences sont à ce niveau pour que ces employés de haut rang n'aient pas à retourner dans les bureaux de la corporation, situés à quelques pâtés de maisons plus loin.

LES DÉPÔTS

Les dépôts de containers de Cross International ont passé un contrat avec la ville pour le stockage et le décaissement des conteneurs maritimes non réclamés ou mis sous séquestre. Même si l'endroit porte toujours le nom de Cross, il appartient désormais à ClearPoint Holdings and Investments. Un runner avec une Connaissance en Finance ou en Corporations qui réussit un test de Mémoire (Logique + Intuition (3)) pourra se rappeler que ClearPoint est la branche de l'administration financière de Centurion International, une succursale d'Ares. Par nature, les **Dépôts** ne sont qu'une décharge maritime. Vue de haut, cette immense zone de stockage ressemble à un labyrinthe abandonné composé de vieux conteneurs empilés les uns sur les autres jusqu'à former des piles de sept. La plupart de ces derniers n'ont jamais été réclamés depuis la dissolution de Cross, et sont restés fermés. Même s'il est censé y avoir des patrouilles de la sécurité de Centurion sur l'ensemble du site, la partie la plus dans les terres est connue pour être un haut lieu de trafics en tous genres. La zone située près des quais semble plus récente, et comme elle est toujours opérationnelle, elle est patrouillée par Centurion. Cependant, ce soir, les gardes ont quartier libre suite à un arrangement entre Ares et Centurion.

C'est là qu'aura lieu l'échange. Une fois que toutes les extractions seront terminées, les différents partis sont censés se retrouver au niveau des quais, où un véhicule les attendra.

POSTE DE SECOURS LEUTY

Ce petit pavillon d'une seule pièce est situé sur une étroite bande de plage reliant celles, plus grandes, que sont Balmy et Woodline. Depuis le début du black-out, la zone est devenue une ville fantôme. L'endroit étant considéré comme monument historique, la police doit en assurer la protection. Cette dernière a choisi de le faire par le simple truchement de barrières temporaires et de fils barbelés érigés autour de la petite tour afin d'éviter qu'elle soit vandalisée. Ça a plus ou moins bien fonctionné, mais la réelle protection de l'endroit est l'esprit de l'Eau de Puissance 6 qui s'est manifesté une semaine après le début du black-out. Il est persuadé qu'il a été appelé pour protéger la station des dégâts et des assauts de quiconque l'approcherait.

LE JOB

Les runners sont contactés par un tiers pour le compte de M. Johnson. Choisissez quelqu'un qu'ils ont déjà rencontré : un de leurs contacts où quelqu'un avec qui ils auront traité plusieurs fois depuis le début du black-out. L'objectif est de montrer aux runners que M. Johnson a fait son boulot et qu'il sait parfaitement comment attirer leur attention.

M. Johnson demande à rencontrer les runners dans une petite boutique située dans la zone de **Bloor-Yorkville**. De l'extérieur, celle-ci semble fermée, mais lorsque les runners franchissent la porte d'entrée ils se retrouvent dans la petite pièce située juste derrière. Elle s'avère être un bureau de fortune avec une minuscule équipe administrative qui trie des papiers tout en prenant des notes dans des registres. M. Johnson accueille l'équipe à la porte et les fait avancer vers une zone située à l'arrière qui semble être son bureau personnel. Là, il leur explique que ça fait plusieurs semaines qu'il suit leur travail et qu'il est impressionné par leur professionnalisme. Il pense donc qu'ils composent l'équipe idéale pour l'extraction de sa cible, Fen Cheung.

Le salaire est vraiment significatif. L'offre initiale devrait dépasser le meilleur paiement que les runners ont pu percevoir jusqu'à présent d'au moins dix pour cent. M. Johnson propose le paiement sous forme de créditubes certifiés, avec une avance de 1 000 nuyens pour les frais préparatoires. Le reste leur sera payé lorsque la cible sera amenée à son point d'extraction.

Il explique que le job doit se dérouler ce soir. La fenêtre d'extraction est très étroite et se fermera cette nuit. Sa corporation est impliquée dans l'opération. Elle a préparé une diversion qui se déclenchera à un moment précis afin de distraire la sécurité et rendre l'extraction plus facile. Ce qu'il oublie de préciser, en revanche, c'est qu'il s'occupe de la coordination de multiples extractions contre de nombreuses corporations AAA et AA à travers toute la ville. Les runners forment une des deux équipes qui vont extraire du personnel de Wuxing ce soir. Une fois qu'il sera questionné sur les détails concernant l'extraction de Cheung, son apparence lisse commencera à se fissurer. Ce qui deviendra encore plus flagrant quand il se trompera sur le lieu de l'extraction. Il laisse dans un premier temps échapper qu'il s'agit du Nathan-Philipps Square avant de se reprendre rapidement en affirmant cette fois que le lieu a été changé. Il s'agirait en fait de l'enclave de Dundas Street. Cela devrait être la première alerte sur le fait que l'ampleur de l'opération met ses capacités à mal. S'ils creusent davantage, un test de Négociation réussi (ou toute autre forme de persuasion) permettra d'apprendre que de multiples extractions sont en cours, même s'il ne précise pas combien ni quelles sont les cibles.

Les données que partage M. Johnson avec l'équipe indiquent que la cible est Fen Cheung. La photo du dossier dépeint le jeune Cheung, confirmant l'idée que c'est bien lui la cible (les runners reconnaîtront sur la photo leur M. Johnson de la **Nuit 24 : Cousins éloignés**. C'est la première erreur importante du dossier. Malheureusement, cela ne deviendra évident que bien plus tard, au cours du run. C'est une erreur humaine qui a mélangé photo et nom. M. Johnson indique clairement aux runners que cette extraction n'inclue ni femme ni enfant, ce qui confirme d'autant plus qu'il s'agit du jeune Cheung et non du plus âgé. M. Johnson insiste sur le fait que ses renseignements qui lui ont été fournis ne mentionnent pas s'il s'agit d'une extraction pacifique ou hostile, impliquant que les runners devront ramener Cheung de gré ou de force.

Vous trouverez ci-dessous une série de rencontres qui peuvent se produire au cours de l'extraction.

BIG BANG THEORIES

Ares a prévu une forte diversion afin de limiter les réactions de la sécurité à ses extractions. Le timing de déclenchement de la réaction permet d'optimiser la simultanéité des extractions, limitant par la même les possibilités d'intervention de l'équipe de sécurité sur l'une ou l'autre. Ares espère freiner les équipes de sécurité en menant une série d'attaques à la voiture piégée à travers la ville. Une

chaîne de dix-neuf explosions est prévue à travers la ville, pour faire voler les fenêtres en éclat tout en détruisant tout ce qui se trouvera trop près de la détonation. Les explosions doivent se déclencher près de chacun des lieux des extractions, ainsi qu'à d'autres endroits, afin de faire croire que ces dernières sont aléatoires.

L'impact de ces bombes est immédiatement ressenti. Le calme précaire qui s'était installé sur la ville lui est arraché comme un pansement qu'on retire d'un coup sec. Une fois encore, les rues se remplissent de personnes se retrouvant plongées dans le chaos et s'enfonçant un peu plus encore dans la folie. L'état de panique dans les rues de Toronto est similaire à celui de la première nuit du black-out. Des gens se cherchent un abri au milieu du chaos pendant que d'autres cherchent clairement à en profiter à de viles fins. Les rues vont se remplir de violence. Cela pourra être l'occasion pour les runners de résoudre certains conflits qu'ils ont envers des gangs ou d'autres groupes qu'ils auront croisés au cours du black-out.

ENTRÉE PAR EFFRACTION

L'enclave de Dundas Street est une véritable forteresse. À cause des émeutes s'étant produites au cours de différentes nuits, la sécurité a été renforcée au rez-de-chaussée et dans le périmètre proche. C'est donc un contingent de vingt-quatre agents de sécurité qui est déployé au travers du bâtiment. La moitié de ce groupe est assigné au rez-de-chaussée. Tous, sauf deux, seront occupés par la diversion de M. Johnson. L'enclave emploie des deckers et des riggers pour s'occuper du système de sécurité, mais ces derniers sont en grande partie inopérants à cause du manque de courant. Le personnel de sécurité a néanmoins des accès sporadiques aux caméras des couloirs même s'il n'a pas la possibilité d'activer ou de désactiver les verrous magnétiques à distance. Les ascenseurs principaux ne fonctionnent pas, mais les trois ascenseurs de service qui couvrent toute la longueur du bâtiment sont quant à eux alimentés. Ils sont contrôlés par la sécurité en poste au rez-de-chaussée. Les étages inférieurs du bâtiment sont plongés dans l'obscurité. Des bougies et quelques lampes fournissent une certaine luminosité au sein des appartements, mais les zones communes sont dans le noir le plus total. Un générateur indépendant alimente les étages supérieurs, là où vit le personnel de haut rang, fournissant de la lumière et du courant à partir du quarante-septième étage. C'est là que se trouvent les deux Cheung, à cinq étages d'écart l'un de l'autre. Cheung senior se trouve au cinquante-cinquième étage ; le plus jeune est quant à lui au cinquantième.

Les runners auront déjà une porte d'entrée dans Dundas Street s'ils ont fait la mission de la **Nuit 14 : Menace numérique**. Alors que cette entrée leur permet d'accéder aux boutiques et aux laboratoires sans être importunés, la sécurité de Wuxing a mis en place des patrouilles de deux personnes qui couvrent les couloirs menant aux appartements. La diversion n'est que temporaire. Les runners disposeront d'une fenêtre de trente minutes à partir de la première explosion avant que la sécurité regagne son poste de surveillance auprès des résidents. Utilisez les caractéristiques de l'Agent de sécurité, p. 148.

Les runners disposent de trois portes de sortie possibles : ils peuvent s'enfuir par le toit, par la porte d'entrée principale, ou par les sous-sols et vers les tunnels du métro de Toronto.

LIVRER LA CIBLE

Cheung doit être ramené aux Dépôts, où les runners vont découvrir que d'autres équipes y sont également présentes avec d'autres cibles. Les cibles sont récupérées par M. Johnson et son équipe avant d'être emmenées sur un bateau. Au moment où Cheung se retrouve devant M. Johnson, il plaidera sa cause auprès de ce dernier en expliquant qu'il doit y avoir eu une erreur. En fait, il y a bien eu une erreur et M. Johnson, craignant les conséquences, demandera aux runners de retourner chercher le bon Cheung. Il n'a rien à faire de ce qui peut arriver au plus jeune des Cheung et ne procédera en aucun cas à son extraction. Les runners ont alors le choix de ramener l'homme là où ils l'ont trouvé, ou réfléchir à comment gérer la situation autrement. Quoi qu'il en soit, du point de vue de M. Johnson, rien de tout ça n'est aussi important que de récupérer l'homme qu'ils auraient dû avoir extrait. Il refuse d'admettre que l'erreur vient de lui et adopte à la place une attitude très managériale, exigeant que la mission soit immédiatement achevée. Il explique qu'il attendra au large pendant quelques heures et fournit aux runners les coordonnées de la future position du bateau ainsi que celles d'un canot gonflable qu'ils pourront utiliser pour le rejoindre.

UNE AUTRE FAÇON D'ENTRER ET DE SORTIR

Comment retourner dans un bâtiment dans lequel vous vous êtes déjà introduit, où la sécurité est maintenant en alerte maximale et où vous êtes sans doute attendus ? Le point d'entrée dépendra de la stratégie de sortie précédemment utilisée. Le chemin que les runners auront utilisé pour extraire le Fen Cheung II sera lourdement protégé. Par exemple, si les runners se sont servis des tunnels pour sortir de l'immeuble, cette sortie sera sous bonne garde, et il leur faudra trouver un autre point d'entrée.

Cheung I attend son extraction dans son appartement. Il a rempli une valise de ses affaires les plus importantes. Lorsque les runners entrent dans son appartement, ils le trouveront en train de boire, accoudé au comptoir de sa cuisine. Il explique brièvement qu'ils étaient supposés arriver bien plus tôt et que ce contretemps a généré des complications. La première de ces complications, c'est sa femme, qu'il a tuée. Son corps est visible à travers la porte entrouverte de la chambre à coucher. Il explique qu'elle est arrivée peu de temps après le moment où il aurait dû être extrait et qu'il n'était pas dans son intention de l'emmener avec lui. Il informe ensuite que sa corporation a un protocole de contrôle d'appartement lors d'opérations de ce genre. L'objectif de ce dernier est de s'assurer que les employés sont en sécurité. Les contrôles commencent par les étages supérieurs et sont effectués en descendant vers leurs postes de sécurité respectifs. Il ignore où ils se trouvent à l'heure actuelle, mais précise que son appartement n'a pas encore été contrôlé.

DERNIER ARRÊT AVANT D'ÊTRE EN SÉCURITÉ

Le plan d'Ares laisse la porte ouverte à des imprévus, car les décideurs ont bien compris qu'une fois que les explosions se seraient produites, il serait difficile de

contrôler la situation. Ils ont décidé que les Dépôts serviraient de point d'extraction afin de mettre les cibles à l'abri en les faisant partir par la mer. Mais au moment où les runners effectueront leur deuxième extraction, les Dépôts auront été envahis. Le plan B consistait à attendre en mer le temps que les éventuels retardataires puissent les rejoindre en utilisant le canot gonflable. Les runners doivent donc se rendre jusqu'à la côte où le canot gonflable a été placé à l'intérieur de la grille barbelée entourant le **poste de secours Leuty.** Cependant, l'esprit de l'eau de Puissance 6 ne les laissera pas s'en saisir. Si l'équipe d'Ares qui a déposé le canot n'a pas été attaquée, c'est que l'esprit pensait qu'il s'agissait d'une offrande. Lorsque les joueurs arrivent pour s'en emparer, l'esprit défendra son offrande.

WHO'S WHO

M. JOHNSON, ARES

Ares a été étrangement calme pendant le black-out. Au lieu de s'empêtrer dans la bataille, elle a choisi de frapper d'un coup, en silence. M. Johnson, de son vrai nom Adam Branch, voit ce boulot comme une opportunité lui permettant d'impressionner ses patrons, mais il est clairement dépassé par la situation. Il a établi des protocoles personnels afin d'accueillir et protéger chacune des personnes extraites. Il a aussi rassemblé assez d'informations lui permettant de comprendre pourquoi elles étaient extraites, au point qu'il en est venu à créer un paquet de cartes représentant chacune de ces cibles et d'utiliser un jargon militaire. Cheung est le roi de trèfle. Même s'il n'est pas le plus important des extraits, son grade est suffisamment élevé pour que sa perte soit un coup d'arrêt important à sa carrière. Utilisez les caractéristiques de M. Johnson, p. 150.

DR FEN CHEUNG I

Le visage de Cheung est connu de toute la branche Wuxing de Toronto. Il a bâti sa réputation grâce à ses nombreuses réalisations et son attitude très militaire. Même s'il est évident que Wuxing le considère comme indispensable à la recherche et aux opérations locales, Cheung pense que ce qui restera de lui sera fortement influencé par les échecs et les excès de son fils. Aux yeux de Cheung, son fils est une abomination — un homme qui n'aura aucun héritier et qui ne perdurera donc pas la lignée. Il pense donc que la seule façon de laisser un véritable héritage est de laisser sa vie, son nom et sa famille derrière lui afin de repartir de zéro chez Ares.

Âge : 57 ans — **Taille/Poids :** 1,80 m/80 kg
Réseau : 3 — **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
3	2	2	2	3	6	4	3	2	2,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
5	6/1 (physique) 4+T/4 (RV cold) 4+T/5 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 5 (RV cold) MAJ 1, MIN 6 (RV hot)	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Biotech 3, Combat rapproché 2, Électronique 6, Furtivité 1, Influence 3, Perception 4, Pilotage 2, Piratage 6
Programmes : Cryptage, Décryptage, Éditeur, Exploitation, Fork, Navigateur, Nettoyeur de signal
Augmentations : commlink implanté (IA 5, T/F 3/0), cyberdeck implanté (IA 5, A/C 8/7), cyberjack (indice 5, T/F 8/7)
Équipement : lentilles de contact (capacité 3, interface visuelle, vision thermographique), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 4/–/–/–/–]
Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 9/8/6/–/–]

DR FEN CHEUNG II

Petit Fen, tel qu'il a été connu de façon peu affectueuse au cours de son enfance, a toujours suivi les traces de son père. Même si la plupart du temps, il l'a fait à contrecœur. En grandissant, Fen a fini par trouver sa place au sein de la corporation et a décidé de ne plus en bouger. Cette décision était en partie motivée par la colère qu'elle provoquait chez son père. L'autre motivation était le plaisir qu'il éprouvait à faire son travail, et, même s'il ne l'admettra jamais, sa forte loyauté envers la corporation qui avait tant fait pour lui, sa mère et son petit ami. C'est la raison pour laquelle il résiste au maximum lorsqu'il est extrait de force par les runners. S'il est ramené, sa loyauté va se réveiller, et il contactera la sécurité de Wuxing afin de les prévenir de l'extraction imminente de son père.

Âge : 31 ans — **Taille/Poids :** 1,80 m/72 kg
Réseau : 2 — **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	3	4	2	3	5	5	2	2	3,1

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	9/1 (physique) 5+T/3 (RV cold) 5+T/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 3, Biotech 3, Combat rapproché 3, Électronique 6, Furtivité 2, Influence 2, Perception 5, Pilotage 3, Piratage 5
Programmes : Configurateur, Cryptage, Décryptage, Éditeur, Exploitation, Fork, Nettoyeur de signal
Augmentations : commlink implanté (IA 5, T/F 3/0), cyberdeck implanté (IA 4, A/C 7/6), cyberjack (indice 4, T/F 7/6)
Équipement : lentilles de contact (capacité 3, interface visuelle, vision thermographique), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 6/–/–/–/–]
Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 9/8/6/–/–]

SHI ZHE XIAN, CHEF DE LA SÉCURITÉ DU COMPLEXE DE DUNDAS

Cheveux en brosse et regard ferme montrent la motivation de Xian, et cette motivation n'a fait que se renforcer depuis que son poste est menacé. D'abord, il y a eu des raids sur les commerces. Ses supérieurs lui ont dit que son incapacité à stopper ces voleurs était la preuve de son incapacité à assumer de telles responsabilités. Ils lui ont dit qu'ils n'auraient pas dû s'adjoindre ses services. Xian était le numéro deux lorsque le black-out s'est produit. C'était le jour de son quarante-quatrième anniversaire — un présage, sans aucun doute. Quelques heures après le début du black-out, son supérieur fut gravement blessé

Âge : 44 ans
Réseau : 4
Taille/Poids : 1,90 m/86 kg
Paiement préféré : faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	6	4 (6)	4	5	3	4	4	3	3,4

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	10/3	MAJ 1, MIN 4	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 6 (Pistolets +2), Athlétisme 5, Biotech 3 (Premiers soins +3), Combat rapproché 5, Électronique 3, Escroquerie 2, Furtivité 5, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 5, Pilotage 4
Augmentations : oreilles cybernétiques (indice 3, amortisseur sonore, amplification auditive, interface sonore, filtre sonore sélectif 2, reconnaissance spatiale), réflexes câblés 2, yeux cybernétiques (rating 3, amplification visuelle, compensation anti-flash, interface visuelle, smartlink)
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 10/–/–/–/–]
Nerf-de-bœuf [Arme contondante, VD 2E, 10/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/10/–/–, 15 (c)]
Ingram Smartgun XI [Mitraillette, VD 3P, SA/BF, 13/11/8/–/–, 32 (c)]

sur le chemin du retour vers Dundas après une sortie. Xian reçut de l'avancement, mais sans le respect que l'elfe à la coupe de cheveux hérissée attendait. Les semaines s'écoulèrent, et il vit sa position s'affaiblir peu à peu sous un sentiment erroné de malchance, à laquelle sa corporation accordait une importance démesurée. Ses supérieurs lui ont donc indiqué qu'un autre échec lui coûterait son poste.

Ce travail, c'est tout ce qu'il a, et il est prêt à tout pour le conserver. Alors que la plupart des membres de la sécurité préféreront se replier plutôt que de sacrifier leur vie, Xian estime quant à lui que sa vie passe après la protection de sa corporation, et par extension, son honneur. Il n'acceptera pas que ses hommes se replient au cours d'un combat. Il a indiqué à son équipe que les intrus ne recevraient qu'une seule sommation, ensuite, les gardes seraient libres de tirer dans le tas.

Considérez-le comme étant de Professionnalisme 7.

NOTES IMPORTANTES

- C'est la nuit de tous les excès. Cheung II et Xian sont tous les deux prêts à en faire des tonnes afin de prouver leur valeur ou leur fidélité à la corporation. Dans le cas de Cheung II, cela signifie saisir l'opportunité de faire tomber son père, prenant ainsi une revanche sur l'homme qui l'a privé de son amant. Peu de choses l'empêcheront d'alerter la sécurité, si ce n'est le bâillonner et l'enfermer dans un placard.

NUIT 29 : LA MAIN DU DRAGON

Pour beaucoup, le black-out est un cauchemar de presque un mois, une apocalypse venue des âges sombres où les dragons sillonnent les cieux noirs, où des horreurs rôdent dans les ruelles et où chacun montre son pire côté. Pour certains autres, ces nuits de ténèbres et de désespoir sont symboles d'opportunités financières — une chance d'améliorer sa situation aux dépens de ceux qui subissent le chaos. Ce soir, deux de ces personnes vont s'affronter au sein de l'empire de Saeder-Krupp. Une seule survivra à cette nuit.

ACCROCHE

À peine une semaine après le début du black-out, la direction de S-K commençait déjà à s'entredéchirer. L'arrivée de Brunwyn a propagé un sentiment de crainte parmi le personnel des échelons les plus élevés, car il était évident que Lofwyr n'envoyait pas un émissaire pour protéger les siens. En fait, ce représentant était là pour juger qui méritait de conserver sa place. Les cadres sont devenus extrêmement craintifs, s'éloignant les uns des autres et se cachant à divers endroits, comme le Brass Rail. Les projets en cours échouèrent lamentablement et, dans ce chaos émergeant, deux cadres ressortaient comme les plus capables de guider S-K dans cet avenir incertain. Ils ne pouvaient pas tout de suite prendre le relais car la direction actuelle était toujours en place. Ces deux arrivistes comprirent alors que la seule façon de parvenir au sommet de l'échelle était de se débarrasser de la personne qui leur barrait la route. Et, comme il arrive quelquefois dans la fausse utopie qu'est la vie d'une corporation, Saeder-Krupp est entrée en guerre contre elle-même. Les affrontements ont aujourd'hui atteint leur point de rupture, et une des deux cadres est aujourd'hui prête à mettre fin à la partie — et à la compétition interne.

LIEUX IMPORTANTS

Voici les principaux lieux où aura lieu l'action entre le début du run de cette nuit et la fuite d'Espsein de sa corporation. Il est également possible d'intégrer d'autres endroits issus de nuits précédentes, si besoin.

27 LOMBARD

Ce bâtiment de six étages est situé dans une rue privative, et le propriétaire y loue de l'espace à ceux qui ont besoin d'un endroit à l'abri des regards indiscrets. Le propriétaire est un joueur invétéré qui a une lourde dette auprès des Triades et des Yakuza. Il y a de ce fait des chances qu'une partie des informations qui seront échangées entre ses murs soient également partagées avec les deux organisations. Le lieu est sûr, et la sécurité a appris à regarder ailleurs. Il y a des règles de base incontournables : pas de violence ni de transaction illégale à l'intérieur — ou à proximité, de la propriété. Les lofts, au nombre de douze, sont des appartements sur deux étages et un logement au sous-sol réservé à la famille qui entretient le bâtiment.

Gerald ALLOT - gerald.allot@snct.fr - 202205/390232/973984

GOLDEN MILE

C'est une zone commerciale dense et entièrement piétonnière qui s'étire le long d'Eglinton Avenue. La ville a redécoupé la zone afin que seuls les petits commerces locaux aient le droit d'y avoir une boutique. C'était en fait une action concertée par les principales corporations de la région pour mettre en place une zone de test destinée à leurs produits expérimentaux et leurs campagnes marketing. Chaque échoppe de cette portion de rue huppée est unique et a son propre nom, mais toutes appartiennent à une corporation ou une autre via des montages financiers et sociétés-écrans, en accord avec le code local. Cette rue a été une cible privilégiée des émeutiers durant les premiers jours du black-out, mais la sécurité des corporations s'est montrée très répressive, cherchant à préserver au maximum leurs intérêts. C'est devenu un endroit où les gens viennent se rencontrer en journée et autant que possible, faire comme si tout était normal.

ShinJin Electronics applique la même approche que Stuffer Shack à l'électronique bas de gamme et est utilisée par S-K pour tester différents prix et emballages de leurs technologies les plus simples.

LE COMPTOIR

Même si son véritable nom est Mervyn's Pawn, l'endroit est plus connu sous le nom du Comptoir. Le lieu est connu dans le monde du crime comme un endroit où on peut acheter ou vendre du matos au marché noir. Même s'il s'y vend des armes, le principal service offert est le recel. Le magasin n'est relié à aucune organisation criminelle particulière — il fait commerce avec chacune d'entre elles. Il est affilié à un syndicat de contrebandiers du coin, lui-même relié aux tribus.

LA BANQUE DU PEUPLE

Cette banque est dirigée par la Mafia. Il y a beaucoup de gens qui sont payés en monnaie corporatiste que la banque accepte et échange contre des crédits certifiés, ce qui évite au détenteur de montrer pour qui il travaille. Même s'il existe de services de change publics, ces derniers conservent des dossiers et peu proposent des avances de cash. Lorsque vous voulez éviter toute trace écrite, c'est là que vous vous rendez. Le lieu fait également office de prêteur sur gages, et on peut y acquérir des informations sur ceux qui tentent de ne laisser aucune trace.

COMPLEXE ETOBICOKE

Un des deux complexes résidentiels destinés aux ouvriers de Saeder-Krupp, Etobicoke, héberge principalement des ouvriers peu qualifiés et des techniciens, même si les étages supérieurs abritent certains collaborateurs mieux payés. Ce bâtiment a été construit sur les bases d'un ancien projet immobilier, même si tout a été refait et recâblé. Cependant, comme il n'a pas été possible d'y installer un héliport sur son toit, les échelons supérieurs du management vivent ailleurs ; ils sont répartis dans des logements privés à travers la ville. S-K fait son maximum pour créer une communauté dans et autour du complexe, notamment en organisant des événements à Etobicoke auxquels même les vice-présidents sont tenus d'assister.

MAISON D'OR DE XIAO

L'établissement de la **Main du dragon** a mieux supporté le black-out que la plupart des autres. Cependant, les réserves de nourriture s'amenuisent. Les tables sont moins remplies, mais la sécurité n'a pas faibli d'un iota. Cette dernière est toujours aussi importante près des escaliers qui mènent au cercle de jeu du sous-sol ainsi qu'au bureau de **Grand-mère Biyu**. Ces hommes de main sont sur les charbons ardents, comme s'ils avaient envie d'en découdre. Les joueurs devront prendre d'extrêmes précautions s'ils souhaitent éviter une altercation.

LE JOB

Cette soirée commence avant le coucher du soleil avec un message de M. Brackhaus, qui leur demande de venir le rejoindre dans un petit pub situé à proximité du **Dominion**. Il s'avère que M Brackhaus (Sauer) est en l'occurrence une Brackhaus, et elle pense qu'un autre Brackhaus va les contacter d'ici peu pour leur proposer un run. Elle souhaite qu'ils acceptent cette mission. Elle leur propose un enregistreur et leur demande de recueillir l'intégralité de leur entretien avec cet autre Brackhaus ainsi que le déroulement du run. L'enregistrement doit se concentrer sur la conclusion de l'accord par Brackhaus et sur le job, mais elle déconseille aux runners d'apparaître sur les séquences. Enfin, elle souhaite qu'ils introduisent des données bien précises dans le système dans lequel ils pénétreront.

Comme prévu, les runners sont contactés par l'autre M. Brackhaus (Epstein) qui souhaite les rencontrer au même endroit quelques heures plus tard. Il leur confie un vol de données dans une succursale de S-K, qui doit être propre et rapide. Le paiement en cas de réussite sera indirect, afin d'assurer le secret de l'implication de S-K. En effet, Brackhaus fera en sorte qu'ils récupèrent un chargement qu'ils échangeront contre leur paiement (1 500 nuyens par runner) avec un tiers.

Il deviendra rapidement évident que les deux Brackhaus sont impliqués dans une guerre corporatiste interne. Au fil de la nuit, les deux Brackhaus reviendront vers les runners avec de plus en plus de requêtes, qui iront jusqu'à une demande d'extraction et un assassinat. C'est aux runners de décider jusqu'à quel point ils décident de s'impliquer et quand ils jugeront bon de se retirer. Les différentes tâches sont expliquées ci-dessous par ordre d'apparition.

VOUS ÊTES ENREGISTRÉS

Sauer fournit aux runners un enregistreur afin d'y consigner tout ce qui se passe pendant le run. Elle dit travailler pour la sécurité de S-K et a besoin de prendre Brackhaus sur le fait. Elle rajoute ne pas connaître les détails du job, mais fournit un petit fichier de données. Ce dernier peut servir de marqueur numérique et les runners devront le placer sur ce que M. Brackhaus leur demandera de laisser sur place.

ENTRÉE PAR EFFRACTION

Epstein demande aux runners d'effectuer ce qu'il appelle un « run de précision » qui leur demandera de se rendre à deux endroits différents au cours de la soirée. Le premier est un magasin du nom de Shinjin Electronics

situé le long de Golden Mile. Il veut que les runners pénètrent dans le magasin, qu'ils échangent plusieurs terminaux de transaction par ceux qu'il leur remet. Le magasin doit sembler intact — M. Brackhaus leur indique clairement qu'il est impératif de ne laisser aucune trace d'effraction. Le deuxième lieu est un appartement situé près du centre-ville dans lequel ils devront dérober tous les appareils électroniques qu'ils y trouveront, y compris les lecteurs de tridéos et autres commlinks. Parmi les commlinks qu'ils récupéreront, certains n'auront jamais été complètement activés ; quant aux autres, toute donnée personnelle aura été soigneusement effacée.

RÉCUPÉRER L'ARGENT

Une fois que la mission sera achevée, Epstein les attendra à une adresse proche du **Dominion** ou il leur remettra du matériel électronique qu'ils devront apporter au **Comptoir**, où ils seront alors payés. L'équipe du Comptoir les attend. Epstein a fait en sorte que le Comptoir achète le matériel pour les runners. Il rappelle à ces derniers que les produits doivent y être revendus. Ce qu'il omet de dire, c'est que les objets en question ont été encodés avec des données qui les relient aux nouveaux terminaux de vente. Ceux-ci étant eux-mêmes reliés à son boss, cela donne l'impression que ce dernier vend des produits au marché noir.

DEUXIÈME JOUR DE PAIE

Sauer attend les runners au **Brass Rail** (voir **Nuit 15 : Le Senator**, p. 87). Elle s'est installée loin des autres cadres, préférant les entretenir en privé. Sauer examine ensuite l'enregistrement en présence des runners. Une fois qu'elle aura vu ce qu'elle souhaite, elle remet à chacun un créditube avec le montant convenu. Elle offre également un autre créditube de 1 000 nuyens afin de les encourager à retravailler avec elle à l'avenir. Une fois le marché conclu, elle s'excuse, prétextant d'autres réunions, et demande poliment aux runners de prendre congé.

ET C'EST PARTI !

À ce point, les runners vont sans doute faire un break. Une heure après l'entretien avec Sauer, les runners entendent dire qu'Epstein veut de nouveau leur confier une mission. Ils le trouvent en pleine panique et désorienté, expliquant qu'il a besoin d'aide afin d'être immédiatement extrait de sa corporation. Il n'a aucune idée de comment, mais ses supérieurs savent pour ses agissements ; en effet, quelqu'un au sein de la corpo l'a contacté pour leur informer. Il doit donc fuir tant qu'il le peut encore, et, pour ce faire, il a besoin d'obtenir du cash en échange de ses avoirs et de trouver quelqu'un capable de l'emmener vers une autre corporation. Les runners doivent donc l'extraire du **complexe Etobicoke** et l'emmener jusqu'à la banque du Peuple afin qu'il puisse rassembler assez d'argent lui permettant de mettre son plan en œuvre.

UNE VISITE À LA BANQUE DU PEUPLE

Epstein a mis de côté une quantité importante de monnaie corporatiste S-K en cas d'urgence. Malheureusement, cet argent ne lui sera d'aucun secours dans les circonstances actuelles. Il a besoin d'une escorte pour l'accompagner jusqu'à la banque du Peuple afin d'échanger ses avoirs contre des nuyens, à un très mauvais taux. Il incombe donc aux runners de l'amener jusqu'à la banque, puis jusqu'à la Maison d'Or de Xiao, et ce, sans incident. C'est l'occasion de faire revenir sur le devant de la scène certains différends qui ont été initiés au cours des nuits précédentes. Si les joueurs se sont créé des inimitiés avec certains des gangs du coin, on commencera très vite à entendre parler du fait qu'ils quittent la banque avec une énorme somme d'argent. Ce sera un sacré défi que les runners auront à relever alors qu'ils tentent d'atteindre leur destination.

La somme d'argent dont dispose Epstein est au choix du MJ et dépend également de la difficulté de la partie. Il doit avoir assez d'argent pour son transfert vers Wuxing, payer généreusement les runners pour le travail déjà accompli, sans oublier son ultime requête de la nuit : assassiner un troisième Brackhaus de haut rang chez S-K.

PASSER UN ACCORD AVEC DAME DRAGON

Si les runners parviennent à obtenir une entrevue avec Grand-mère Biyu, elle sera d'accord pour conclure un accord avec M. Epstein afin de le transférer chez Wuxing. Elle ne dispose que de peu de contacts dans l'organisation, mais ils sont particulièrement bien placés. Vu les conditions actuelles, il lui faudra du temps pour obtenir l'extraction d'Esptein. Si les termes de l'accord lui conviennent, elle enverra les runners vers 27 Lombard, où ils pourront protéger Epstein jusqu'au matin.

DERNIER COUP FATAL

Epstein n'en a pas vraiment terminé avec S-K. Avant de partir, il veut faire tuer l'homme qui est responsable de tout ça. Il pense que l'homme qui a ruiné ses plans est un de ses patrons, Moritz Lange. Il propose aux runners de doubler leur salaire du soir s'ils suivent la piste de Lange jusqu'au **Brass Rail** et qu'ils le tuent. C'est aux runners de décider qu'ils acceptent ou non cette tentative d'assassinat à haut risque. Ils devront également décider s'ils révèlent, ou non, le rôle de Sauer dans toute cette affaire. S'il est mis au courant, c'est elle qu'il voudra tuer.

Sauer se cache également au Brass Rail, tentant de passer au travers des mailles de cette nuit compliquée. Même si elle ne dispose pas du même contingent de sécurité que Lange, elle a gardé un œil sur les événements de la soirée et sentira les problèmes arriver lorsqu'elle apercevra les runners. Son premier réflexe sera de proposer de l'argent aux runners s'ils lui confient où se trouve Epstein. Si sa tentative échoue, elle fera appel à la sécurité pour la défendre jusqu'à ce qu'elle puisse l'échapper vers le **Complexe Etobicoke**, où d'autres hommes seront en mesure de la protéger.

VEILLER JUSQU'À L'AUBE

Cette nuit, tout comme certaines des nuits précédentes de cette aventure, joue sur ce que les runners auront accompli à Toronto au fil des semaines écoulées, ainsi que le niveau de difficulté voulu pour cette aventure. Comme cet

Gerald ALLOT - gerald.allot@sncf.fr - 202205/390232/973984

épisode peut être relativement calme, libre à vous d'ajouter une rencontre avec les Yakuza. Il ne leur faudra pas bien longtemps pour comprendre ce qui est en train de se passer. En fonction de leur relation avec les joueurs, les Yakuza tenteront soit de récupérer Epstein et de le revendre à S-K, soit de laisser les choses en l'état. En fin de compte, Wuxing estime qu'Epstein ne vaut pas le coût demandé pour son extraction. De fait, Biyu vend ses données de localisation à S-K. Elle a également informé cette dernière que les runners le retenaient sur son ordre. Lorsque les hommes de S-K arrivent le matin suivant pour remettre les choses en ordre, ils remercient les runners d'avoir gardé le prisonnier suffisamment longtemps pour eux.

WHO'S WHO

LYNN SAUER

BRACKHAUS DE SAEDER-KRUPP

Toronto était censé être une étape. Ils lui ont dit qu'elle serait placée quelques années sous la responsabilité d'une équipe de management bien connue et réputée et qu'elle obtiendrait les références lui permettant de diriger son propre département. Personne ne lui a cependant précisé que chapeauter des cadres sans avenir ferait partie du boulot. Si cela avait été le cas, elle aurait peut-être tenté sa chance à Seattle même sans avoir le soutien des siens.

Jusqu'au black-out. C'est là que les choses sont devenues intéressantes. Lofwyr en personne a envoyé un de ses dragons subalternes afin de superviser la situation. Sauer a supplié ses supérieurs de ne pas l'écarter. C'était la moindre des marques de respect à lui accorder après tout le travail qu'elle avait abattu pour eux. Ils ne lui ont même pas accordé ça. De fait, lorsqu'elle a découvert qu'un de ces nazes jouait avec les finances locales afin de faire passer l'équipe dirigeante pour incompétente, elle n'a rien fait pour le dénoncer.

L'homme était intelligent — presque trop pour qu'elle parvienne à comprendre ce qu'il était en train de mijoter. Dans un premier temps, elle s'est dit qu'elle allait le laisser faire. Le pire qui pouvait arriver, c'est qu'un de ses infortunés supérieurs porterait le chapeau et qu'un autre, peut-être Epstein, serait promu et prendrait sa place. Jusque-là, cela ne l'avait pas gêné outre mesure. C'est la dernière manigance, le sabotage de l'inventaire de son propre projet sur Golden Mile, qui a changé la donne.

Âge : 35 ans
Taille/Poids : 1,70 m/50 kg
Réseau : 3
Paiement préféré : faveurs, en particulier au sein de Saeder-Krupp

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	4	3	3	6	3 (5)	3	4	2	5,4

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	6/1	MAJ 1, MIN 2	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Combat rapproché 2, Électronique 5, Escroquerie 3, Furtivité 4, Influence 4 (Négociation +2), Perception 4, Pilotage 2
Augmentations : amplificateur cérébral 2, commlink implanté (IA 4, T/F 2/1)
Équipement : vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Ruger Redhawk [Pistolet léger, VD 3P, SA/TR, SO 7/10/7/–/–, 8 (b)]

Sauer a désormais un nouveau plan. Elle laisse Epstein faire tomber leurs supérieurs, mais elle va s'arranger pour qu'il soit tellement compromis qu'elle pourra le contrôler au doigt et à l'œil.

Elle a les cheveux coupés courts et s'habille de façon conservatrice : elle renvoie une image avant tout professionnelle.

LUCAS EPSTEIN

BRACKHAUS DE SAEDER-KRUPP

La vie n'était pas censée se dérouler ainsi — pas pour lui, en tout cas, et pas aussi tardivement. Il avait un plan. Il a grandi au sein du complexe Rhin-Rhur. Ses parents effectuaient un travail éreintant pour Saeder-Krupp et il y a également travaillé alors qu'il était enfant. En tant que troufion, déjà, il transportait des dossiers entre les différents étages de bureaux à l'époque où les cadres étaient réfractaires à la technologie, avant de devenir cadre à son tour. Il avait travaillé dur et beaucoup sacrifié pour en arriver où il en était. De ce fait, il était en droit d'attendre un bon poste à l'âge de 27 ans, et espérait pouvoir prendre sa retraite à 38. Il a aujourd'hui 44 ans, est loin de chez lui, et trime sous les ordres d'une équipe dirigeante qui ne voit pas son potentiel. Il faisait partie des rares pigeons de ce monde à penser qu'on peut réussir en travaillant dur et en gardant les mains propres. Ils ne s'impliquent pas dans le jeu politique au bureau, n'enfreignent aucune règle et ne cherchent pas spécialement de soutien au sein de la hiérarchie. C'est comme cela que Lucas Epstein a vécu sa vie, et il est sur le point d'être viré. Tout le reste de son équipe a des liens proches avec le management, ou de quoi faire chanter les bonnes personnes. Cela signifie qu'il est le seul sacrifiable.

Mais une série de shadowruns à la faveur du black-out lui a permis de réaffirmer sa position. Epstein a eu l'occasion de toucher les Ombres du doigt et, comme ça semblait être son devoir, il s'y est jeté entièrement, avec succès. Il ne reste plus que quelques pièces à déplacer sur l'échiquier, et, si les rumeurs s'avèrent exactes, ce black-out ne devrait plus durer bien longtemps. Il doit donc achever son plan pour transformer cette presque éviction en promotion, ce qui le placera avant ceux qui ont cherché à lui nuire.

Epstein semble toujours négligé, comme s'il manquait de temps ou d'argent pour avoir une apparence soignée. Ses cols de chemises ne sont pas nets, ses vestes élimées aux coudes, et ainsi de suite.

Âge : 44 ans
Taille/Poids : 1,70 m/50 kg
Réseau : 4
Paiement préféré : faveurs, en particulier au sein de Saeder-Krupp

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	2	1	2	2	4	3	1	1	5,4

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	4/1 (physique) 3+T/2 (RV cold) 3+T/3 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 3 (RV cold) MAJ 1, MIN 4 (RV hot)	9/9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 1, Athlétisme 1, Combat rapproché 1, Électronique 5, Furtivité 1, Influence 3, Perception 2, Pilotage 3, Piratage 2
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), cyberdeck (IA 3, A/C 6/5), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 3/–/–/–/–]
Defiance Super Shock [Taser, VD 6E(e), SS, 10/6*/–/–/–, 4 (m)] (*portée max 20 mètres)

MORITZ LANGE

BRACKHAUS DE SAEDER-KRUPP

Les joueurs reconnaîtront Lange comme le Brackhaus du Senator de la **Nuit 15 : Le Senator** et de la **Nuit 19 : Vans à vendre**. Lange dispose toujours de la même équipe de sécurité, le samouraï des rues troll et le mage asiatique, mais elle a été renforcée d'un adepte et d'une femme athlétique et fortement cybernétisée. En fait, Lange a consolidé sa position au sein de Saeder-Krupp. Il s'est servi du black-out pour prendre l'avantage sur plusieurs VP, et cherche à se retrouver tête à tête avec Brunwyn. Les manœuvres d'Epstein vont faire effondrer son fragile château de cartes, dévoiler son côté beau parleur qui n'est que manipulation son incompétence concernant la gestion d'une entreprise. Une fois Epstein sorti de l'équation, il sera prêt à prendre le contrôle des opérations de S-K à Toronto. Bien évidemment, encore faut-il qu'il survive à cette nuit.

Les informations relatives au personnage de Lange se trouvent p. 146.

LA MAIN DU DRAGON

Epstein va inciter les runners à le mener à Grand-mère Biyu afin qu'elle puisse lui faire quitter la ville clandestinement. Une grande partie de la façon dont les choses se déroulent à ce moment-là dépend des interactions passées des joueurs avec la Triade. S'ils sont déjà dans les petits papiers de la Triade, ils pourront facilement approcher la Maison d'Or de Xiao et de demander un entretien. S'ils ont à l'inverse tué plusieurs membres de la « Main du dragon » au cours du black-out, les choses seront bien plus difficiles. Ajoutez +1 au seuil de n'importe quel test de Négociation s'ils ont auparavant blessé au moins un membre de la Triade. Augmentez le seuil de 2 s'ils ont tué un membre de cette même Triade.

Utilisez les caractéristiques des Brutes des Triades, p. 148.

GRAND-MÈRE BIYU

Même s'il y a matière à douter de ses origines draconiques, il est à l'inverse impossible de mettre sa perspicacité en doute. Grand-mère Biyu accordera un entretien à Epstein. Elle espère ainsi s'attirer les bonnes grâces de Wuxing. Cependant, elle est consciente de l'importance d'avoir des contacts au sein de Saeder-Krupp. Alors qu'elle envoie des soldats pour contacter Wuxing, elle envoie dans le même temps des hommes à Saeder-Krupp pour voir s'il serait plus intéressant de conclure un accord avec cette corporation.

Les caractéristiques de Grand-mère Biyu sont disponibles p. 146.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Les manigances des deux Brackhaus tiennent les runners occupés toute la nuit. Toutefois, elles sont aussi l'occasion d'infiltrer à nouveau le quartier général et les complexes d'habitation et de télécharger un maximum de données des serveurs locaux pendant que l'attention de tous est dirigée ailleurs. Ceci est une bonne occasion pour le meneur de présenter des pistes pour des missions ultérieures.

Si les runners savent pour l'ampleur de la supercherie de Lange, ils peuvent décider de tenter le coup et de le vendre à Brunwyn afin de causer plus de chaos et de dissension. Ils devront toutefois faire attention pour ne pas mettre S-K Toronto trop à risque, car Brunwyn ne veut pas se mettre Lofwyr à dos. S'ils réussissent à la convaincre qu'il est préférable pour S-K qu'il soit retiré, elle s'en occupera. Si les runners menacent trop la stabilité de S-K, ce sont eux qui se retrouveront dans son collimateur. Brunwyn prendra des arrangements pour que les runners soient visités par une équipe de S-K Prime (utilisez les Samouraïs Rouges, p. 216, *SR6*).

NOTES IMPORTANTES

- Brunwyn observe ces événements avec la curiosité lointaine d'un chat qui observe un insecte ramper devant lui. Son intervention ne serait en rien dictée par les tâches que Lofwyr lui a assignées, et cela ne changerait rien à sa vie. Cependant, si elle est convaincue qu'un camp ou l'autre représente une menace importante pour les opérations de S-K dans la ville, au-delà des événements et conflits présentés ci-dessus, elle interviendra. Ce n'est dans l'intérêt d'aucun des Brackhaus, et ce sera donc du seul ressort des runners de la convaincre, s'ils osent.

Gerald ALLOT - gerald.allot@sncf.fr - 202205/390232/973984

NUIT 30 : COURANT RÉTABLI

Nous y sommes. À ce point de la campagne, si vous l'avez suivie tel quel, vos runners auront passé trente nuits de black-out à Toronto et ils pourront lors de ce run alléger ces ombres avec un peu de lumière.

L'équipe reçoit un message d'un de ses contacts qui veut les rencontrer. Lorsqu'ils arrivent, ce dernier leur explique être tombé sur des renseignements intéressants : une équipe de techniciens corporatistes a été aperçue se rendant au point névralgique du réseau électrique de Toronto.

ACCROCHE

Des réparations ont été effectuées sur le réseau, et l'électricité est sur le point d'être rétablie. Ce qui devrait être suffisant pour susciter l'intérêt des runners. On leur fera miroiter de l'argent pour arrondir les angles, mais ils devront bien évidemment le gagner. Comme certaines personnes aimeraient bien que le black-out dure encore un peu, le rétablissement du courant ne se fera pas sans une certaine opposition. Les joueurs devront s'impliquer pour faire revenir le courant, mais cela leur donnera l'occasion de trouver des preuves quant à l'origine de tout cela.

LIEUX IMPORTANTS

La première partie de la nuit, une entrevue avec un contact qui va leur mettre le pied à l'étrier, peut se dérouler à peu près n'importe où ; les PJ peuvent décider du lieu de cet entretien.

La mission consiste à se rendre au centre d'exploitation du réseau électrique, qui est le point névralgique de cette nuit. Ce centre se trouve dans le quartier des docks, au sud-est du centre-ville, sur une île où se trouvait la Hearn Generating Station (qu'on appelle encore fréquemment Hearn).

CENTRE D'EXPLOITATION DU RÉSEAU ÉLECTRIQUE

C'est un grand bâtiment sans fenêtres construit sur un terrain herbeux. Il est entouré d'une grille à mailles losangées surmontée d'un fil métallique coupant. Les portes d'entrée sont des portes de verre renforcé (Indice de Structure 11). Elles sont fermées par des maglocks d'indice 6 dotés de pavés numériques. L'intérieur est décrit dans la section **Le Job**, quand les personnages y entreront.

Le centre d'exploitation du réseau électrique (et par extension le réseau électrique de Toronto) est contrôlé par un serveur d'indice 9 (attributs : A 10, C9, TD 12, F 11). Le serveur est resté inaccessible depuis presque un mois, mais les actions menées pour la réparation du réseau ont permis de le remettre en route — en quelque sorte. Un hacker peut pénétrer dans le serveur en utilisant les méthodes standards (voir **Matrice**, p. 172, *SR6*). Se brancher sur un quelconque terminal du centre d'exploitation du réseau électrique fournit une connexion directe au serveur du réseau électrique. L'iconographie du serveur est simple, les différents générateurs et portions du réseau étant identifiés avec des symboles qui auraient pu être tirés d'un jeu matriciel datant de plusieurs décennies.

LE JOB

Le job commence lorsqu'un des contacts que les PJ se sont fait au fil du mois écoulé leur fait part d'une incroyable opportunité. Il organise rapidement une entrevue.

Lorsque les PJ arrivent, le contact va droit au but. « OK, les gars. C'est du lourd, et j'ai besoin d'une équipe de confiance pour ce job. Certains de nos observateurs de rues ont repéré une équipe d'esclaves corpo de Saeder-Krupp prenant la direction des îles. Ils se rendent au centre d'exploitation du réseau électrique de Hearn. Devinez qui est avec eux ? » Le contact de l'équipe produit alors un ORA qui pourrait avoir été pris par un drone de surveillance. Ce dernier se focalise sur un homme de type européen d'âge mûr. Les runners qui auront eu auparavant affaire à Hans Brackhaus au cours des nuits précédentes reconnaîtront le cadre de Saeder-Krupp avec un test de Mémoire (1). C'est celui qui les a embauchés au Brass Rail au cours de la **Nuit 15 : Le Senator** et qui a accompagné le chargement de provisions pour Peregrine lors de la **Nuit 23 : Le nouveau Dominion**. Si l'équipe ne s'en souvient pas, leur contact poursuit. « Hans Brackhaus. Vous savez, c'est le Johnson de S-K, dont on dit qu'il travaille directement pour Lofwyr. S'il est présent, c'est que S-K doit penser être capable de mettre fin au black-out rapidement. Et ce n'est pas tout, le bruit circule qu'il a besoin d'un hacker. J'ai donc pensé à vous, je vous refile le tuyau et vous me reversez un pourcentage sur le paiement ? ». Une fois que les runners auront accepté et que la part de leur contact sera fixée, celui-ci leur indiquera que Brackhaus attendra le hacker au centre d'exploitation du réseau électrique de Hearn.

C'est effectivement un gros coup : si le courant est rétabli, l'argent coulera à flots à nouveau ; de nombreux groupes d'influence de la ville n'attendent que ça. Ils sont donc prêts à débourser un bon paquet d'argent pour que cela se produise.

Note : si l'équipe ne comporte aucun decker ou technomancien, ils seront embauchés pour escorter un hacker jusqu'à Brackhaus, que ce soit un de leurs contacts qu'ils proposeront eux-mêmes, ou un hacker imposé par leur employeur.

EN COULISSE

Qu'est-ce qu'il se manigance donc ? Pourquoi Brackhaus veut-il que le courant soit rétabli, et donc qui ne le souhaite pas ? Certains détails seront développés dans d'autres ouvrages, mais voici les grandes lignes : les principaux obstacles au retour du courant ont été éliminés et S-K veut balayer ceux qui restent pour le rétablir au plus vite. Parmi ces obstacles secondaires, un groupe de mercenaires employé par Wuxing profite du black-out pour s'introduire dans certaines infrastructures de S-K. Leur objectif est d'en prendre possession, ou au moins retarder le retour du courant de façon à jouer sur la réputation de S-K. Ils sont présents sur différents fronts ; certaines de leurs troupes s'occupent de diverses installations un peu partout dans la ville, ce qui fait que le centre n'est pas le seul point d'action de S-K et de Wuxing. Ce qui est bien pour les runners.

Ces derniers doivent rassembler suffisamment d'informations leur permettant de comprendre que les corporations s'affrontent en cette fin de black-out et qu'elles étaient clairement impliquées dans tout ce qui s'est produit. Les PJ peuvent remarquer des tatouages de la Triade, ou des doigts manquants, sur un des mercenaires, ce qui permettra de relier ces derniers avec la Triade et ainsi de leur permettre de remonter jusque Wuxing. Il est possible aussi qu'en plein milieu d'une fusillade, Brackhaus parle d'envoyer un message à Hong Kong, ce qui peut mettre la puce à l'oreille des PJ. Faire des recherches sur les ID des mercenaires morts, et remonter jusqu'à leur dernier employeur, peut s'avérer utile également.

Y ALLER

La première étape du job consiste à se rendre au centre d'exploitation du réseau électrique. Peu importe la façon dont les PJ s'y rendent, ils remarqueront à un moment donné la présence d'un Roadmaster d'Ares pas loin d'eux — un véhicule en état de fonctionnement devrait forcément les interpeller. Il garde ses distances et est protégé par assez d'esprits pour empêcher les runners de le voir en détail. Il sera très compliqué d'atteindre le centre par la route, car le centre se trouve sur une péninsule qui longe la côte. Tout le trafic terrestre en liaison avec le site passe par une unique route, ce qui empêche de passer discrètement. La route longe un parc sur la partie est de la péninsule. Ses bosquets d'arbres épars et les hautes herbes font des cachettes parfaites pour une embuscade — comme celle qui attendra les PJ s'ils suivent cette route. Une portion de la route a été minée avec des explosifs improvisés (indice 4). Après leur explosion, cinq soldats paramilitaires (p. 151) bondissent pour attaquer les runners au moment où ils passent. Ils sont là pour empêcher quiconque d'approcher le centre d'exploitation du réseau électrique, et ils laisseront donc les PJ fuir.

Les PJ peuvent chercher une autre route pour se rendre au centre. L'option la plus probable est le bateau, à condition de trouver des rames, des pagaies ou quelque chose d'approchant, car il est toujours aussi compliqué de trouver des moteurs en état de marche. Ils peuvent donc traverser, mais il y a une seconde équipe de cinq soldats paramilitaires qui est postée à l'extrémité ouest de la péninsule. Les runners devront être discrets pour accoster sans les croiser.

Les deux équipes sont en communication magique avec une troisième composée de deux soldats paramilitaires et d'un mage (utilisez le Mage de Combat Lone Star, p. 215, *SR6* ; remplacez le sort de Clairvoyance par Lien mental).

Le mage utilise Lien mental pour communiquer avec les autres équipes, et leur demande de rappliquer au centre lorsque les runners et leurs éventuels partenaires tenteront d'y pénétrer.

Le Roadmaster d'Ares que les PJ ont vu auparavant arrive au niveau du centre en même temps qu'eux. Hans Brackhaus (p. 88) et trois membres des forces spéciales (p. 217, *SR6*) sont présents à l'intérieur. Brackhaus laisse les personnages venir vers lui, mais ne les laisse pas donner l'assaut du centre : il tient à s'assurer que c'est bien l'équipe qu'il a demandée et veut les briefer avant leur entrée. Il propose un salaire de 5 000 nuyens par personne, et ne semble pas enclin à négocier, en particulier alors qu'ils peuvent se faire attaquer à tout moment. Il indique ensuite où se rendre une fois dans le centre et qu'y faire. Il ne peut pas le faire lui-même, car qu'il n'a pas de decker à sa disposition. C'est bien évidemment une demi-vérité : même si Brackhaus n'est pas un decker, sa position dans S-K lui donne sans doute accès à des deckers de premier plan. Il aurait donc pu hacker s'il l'avait voulu. Mais il souhaite laisser le moins de traces possible, et n'impliquera en aucune façon un decker de S-K. C'est pourquoi les runners sont présents. De plus, il pourra aider les personnages à franchir la sécurité grâce à la force brute de son équipe.

ENTRER

Au travers des portes en verre, les PJ vont voir quelque chose dont ils n'ont plus été témoins depuis longtemps : une lumière produite par un véritable éclairage au plafond, pas une simple lumière de secours. Ils aperçoivent également, de temps en temps, des personnes vêtues de blanc qui se déplacent dans le bâtiment.

Brackhaus indique aux runners qu'ils doivent entrer et se connecter à un serveur qui n'est accessible que depuis l'intérieur du bâtiment. Une fois dans ce serveur, ils devront le nettoyer afin de restaurer le contrôle du centre et la distribution d'électricité (les détails du serveur se trouvent dans la section **Lieux importants**). Ces gens sont des techniciens qui n'ont aucun lien avec la situation en cours ; ils exécutent tout ordre émanant de tout supérieur hiérarchique. Les runners, qui ont plutôt l'air miteux, n'ont pas cette autorité ; Hans Brackhaus, si. Il faut donc qu'ils parviennent à le faire entrer.

Les différents groupes paramilitaires présentés ci-dessus sont le premier obstacle à franchir. Ils lutteront avec acharnement afin d'empêcher quiconque de pénétrer dans le centre. Ce sera un combat compliqué pour les PJ, donc n'hésitez pas à faire intervenir des renforts si besoin. Il n'est pas nécessaire que la bataille soit scriptée — les PJ peuvent décider de lancer un assaut frontal ou encore tenter d'être discrets et de jouer au chat et à la souris afin d'éviter leurs adversaires. Il y a un quai de chargement à l'arrière et une porte de sécurité juste à côté ; les deux ont un indice de Structure de 16 et sont fermés de l'intérieur. Les forcer causera un bruit très important, mais l'utilisation du sort Modeler le métal peut être efficace (de même que Modeler la pierre sur les murs du bâtiment). Il est aussi possible de se glisser discrètement sur le toit du bâtiment puis de passer par une lucarne. Le bâtiment ne fait que deux étages, mais les plafonds sont élevés, et le toit se trouve donc à 10 mètres du sol.

REMETTRE LE COURANT

Une fois à l'intérieur, les PJ doivent se rendre dans la salle de contrôle ; après avoir réparé le serveur, ils trouveront les commutateurs qui doivent être remis en route. Il ne sera pas facile de contrôler le serveur.

Dès que les runners entrent, ils constatent deux choses : il y fait noir et c'est *bruyant*. Une sorte de grincement électronique assourdissant (ou tout autre bruit cacophonique que les runners trouveront le plus perturbant) semble émaner de l'intérieur du serveur. En termes de jeu, tout persona à l'intérieur du serveur subit une pénalité de bruit de -10 à toutes ses actions matricielles. La règle standard qui indique qu'une connexion directe annule le bruit ne s'applique pas ici ; le bruit est causé par quelque chose qui se trouve à l'intérieur du serveur et n'a rien à voir avec la distance qui sépare le runner du serveur. Cependant, les runners à l'intérieur du serveur bénéficient normalement de leurs réductions de bruit pour réduire la pénalité appliquée à leurs actions.

Les runners capables de suffisamment filtrer le bruit pour pouvoir évoluer dans le serveur découvriront que cette perturbation ne vient pas d'une icône au sein du serveur, mais du serveur lui-même. Comme les centrales électriques de la ville sont asservies au serveur de contrôle du réseau, le bruit à l'intérieur de ce même serveur a submergé les systèmes de contrôle de chaque centrale, provoquant leur arrêt complet. La seule façon de remettre le réseau électrique en marche est d'empêcher le serveur de générer ce bruit qui perturbe les systèmes de contrôles des générateurs. Les runners doivent trouver comment le contrôler tout en se défaisant d'un spécialiste de la sécurité (utilisez un commando en contre-électronique des Seal Team 6, p. 217, *SR6*).

Une dernière troupe composée de quatre soldats paramilitaires (p. 151) charge le bâtiment pendant que les PJ sont occupés à remettre le courant, histoire d'ajouter un peu de tension. Ils sont accompagnés par deux esprits des aînés de Puissance 5 (p. 223, *SR6*). Ce sera le dernier obstacle auquel les PJ seront confrontés ; une fois vaincu, le courant pourra être rétabli. C'est dans un bureau situé dans la moitié nord du bâtiment que se trouvent les contrôles en question ; la partie principale contient un réacteur à fusion et l'équipement correspondant (le deuxième étage n'est qu'un lieu de stockage).

Une fois la centrale redémarrée, Brackhaus paie les runners et s'éclipse rapidement avec son équipe.

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

S-K décide de mettre fin au Black-out à Toronto cette nuit et les runners sont aux premières loges pour épier les agissements de la corpo.

De son côté, si elle n'est pas en train de récupérer pas de la défaite de la Nuit 27, Brunwyn profitera de la distraction pour rencontrer de nouvelles recrues potentielles pour son propre réseau. Elle rencontrera différents intermédiaires de Toronto à la bibliothèque Silverthorn p. 126). Mais les runners n'auront probablement pas l'occasion de le découvrir, tout occupés qu'ils seront à remettre le courant. À moins qu'à ce stade ils ne disposent d'un moyen d'épier les faits et gestes du dragon, comme des observateurs en ville.

ÉPILOGUE

Le redémarrage des fonctions du serveur central est instantané. Les lumières s'allument à nouveau un peu partout à travers la ville, même si c'est au départ dispersé, car tous les interrupteurs n'étaient pas restés en position allumée au cours de ce dernier mois. Les cris de surprise qui résonnent à travers la ville s'entendent presque depuis la péninsule. Les réactions à travers la ville sont très rapides. Les gangs qui étaient parvenus à obtenir une certaine emprise sur la nuit se dispersent et vont se mettre à l'abri, et comme les véhicules fonctionnent à nouveau, la police peut, elle aussi, mieux surveiller la foule ; elle s'est presque immédiatement redéployée en force dans les rues. De nombreux appels d'urgence peuvent de nouveau être passés, ce qui permet d'intervenir après des semaines d'impossibilité. Le maire indique par le biais de tous les appareils matriciels que l'état d'urgence est toujours en place et que tout le monde doit rentrer chez soi une fois la nuit tombée. Le bruit des sirènes résonne un peu partout alors que les services d'urgence déferlent sur la conurbation ; cela se poursuit après le lever du jour.

Même si la crise est loin d'être terminée, l'air est rempli d'une sorte d'allégresse. Les gens peuvent enfin appeler leurs proches, utiliser leurs voitures et, bien évidemment, se connecter à la Matrice pour voir ce qu'il se passe ailleurs dans le monde. Ils peuvent réécouter de la musique, et nombreux sont ceux qui la poussent à fond pour faire la fête toute la nuit.

Ce ne sont presque que de bonnes nouvelles pour les runners. Les communautés improvisées qui s'étaient formées au cours du black-out se dissolvent rapidement. Profitant de l'allégresse et du bordel ambiants dus au retour du courant, les runners peuvent facilement se trouver une nouvelle planque, ou simplement quitter la ville. Peu de gens font attention à leurs agissements ; ils peuvent toujours retourner en ville pour récupérer les éventuelles sommes qui leur seraient dues, ou décider de laisser tomber.

Mais tout comme ceux qui étaient présents au centre d'exploitation du réseau électrique lorsque le courant est revenu, les runners découvriront qu'il n'est pas aisé de laisser les événements survenus pendant le black-out derrière eux. Même si les PJ ne sont pas parvenus à obtenir d'information (comme les tatouages de la Triade et les éventuels liens avec Wuxing), la nouvelle de leur présence quand la situation s'est résolue circule rapidement. Nombreux sont ceux — leaders de corporations, représentants de l'UCAS — qui désirent leur parler. Ces événements peuvent resurgir au cours de futures campagnes, ou s'oublier doucement et n'être utilisés que lorsque le maître de jeu le jugera bon !

L'ENQUÊTE SUR BRUNWYN ET S-K

Le courant et la Matrice sont enfin restaurés. Les lumières et les ORA s'allument, les réseaux sans fil sont enfin accessibles et permettent de se connecter à la Matrice locale et mondiale.

Une fois les communications rétablies les runners vont certainement composer le numéro que leur a donné leur Mme Martin. S'ils tardent trop, elle les contacte quelques heures plus tard lorsque la nouvelle de la fin du Black-out de Toronto aura fait le tour des actualités.

Une fois leur Mme Martin contactée, ils en profitent pour faire un rapport des derniers jours. Ce que les runners pourraient avoir découvert et qui serait d'intérêt :

Le rôle de Brunwyn contre le rituel de la Loge noire et son état actuel (Nuit 27)

L'existence d'un réseau de contact personnel monté à l'insu de Peregrine et Lofwyr (Nuits 27 et 30).

L'état lamentable du leadership à S-K Toronto et la guerre intestine entre les Hans Brackhaus (Nuit 29)

Le rôle de S-K dans la fin du Black-out et, plus largement, son implication probable dans le Black-out dès le début (informations de la Nuit 30 qui viennent renforcer celles de la Nuit 9).

Ce rapport peut être complété d'autres informations qu'ils n'auraient pas signalées plus tôt (par oubli ou par manque de détails). Mme Martin écoute attentivement et, au besoin, pose des questions afin d'approfondir ou de clarifier les événements impliquant S-K et Brunwyn.

À moins que les runners n'aient rien découvert (ou très peu) en un mois, ils ont des informations sur le rôle de S-K dans le Black-out, une liste de lieux et de personnes rencontrées par Brunwyn et la position actuellement précaire de S-K Toronto. Elle juge donc leur tâche complétée et leur transfère le paiement final avec un bonus de 2 000 € chacun. Le face du groupe peut voir sur son compte que les paiements des dépenses courantes ont bien été faits au cours de leur silence radio. Sur ce, Mme Martin les encourage à disparaître pour quelque temps, le temps de laisser retomber la poussière. Elle indique aussi qu'elle fera peut-être appel à leur service à l'avenir avant de mettre fin à la communication.

RECUEIL DE PERSONNAGES

PERSONNAGES RÉCURRENTS

BRUNWYN

Brunwyn est un dragon, et n'importe quel shadowrunner digne de ce nom sait que c'est synonyme de problèmes. Un combat frontal contre elle se finirait très mal pour quiconque lui faisant face. Elle ne cherche pas à se battre, car ce n'est que chaos inutile, mais elle ne reculera pas si le besoin s'en faisait sentir.

La loyauté de Brunwyn envers Saeder-Krupp tient uniquement au fait qu'elle estime que c'est le meilleur outil à sa disposition pour amasser des richesses, son but premier. Elle est impitoyable dans la poursuite de ses objectifs et manipulatrice envers tous ceux qu'elle estime inférieurs (c'est-à-dire tout le monde).

Sous sa forme draconique, Brunwyn est longue et svelte, avec des écailles argentées. Sa forme métahumaine est celle d'une elfe à la beauté éblouissante, le genre de personne qui n'a jamais besoin de s'acheter à boire dans une boîte de nuit.

DRAGON OCCIDENTAL FEMELLE

Âge : inconnu **Taille/Poids :** vraiment, vraiment grande
Paiement préféré : nuyens, gemmes et métaux précieux

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
14	7	9	28	9	9	9	10	7	12	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
26	18/1	MAJ 1, MIN 2	15/13	20/30/+2

Compétences : Armes à feu 7 (Pistolets +3), Astral 8, Athlétisme 9 (Gymnastique +2, Vol +3), Biotech 6 (Médecine +2), Combat rapproché 9 (Mains nues +3), Conjuration 7 (Bannissement +2), Enchantement 6, Escroquerie 8, Furtivité 8, Influence 9 (Intimidation +3, Négociation +2), Perception 9 (Auditive +2, Visuelle +3), Pilotage 6, Plein air 8, Sorcellerie 9 (Contresort +2, Lancement de sorts +3)
Sorts : Analyse de la véracité, Animation du plastique, Antidote, Armure, Barrière mana, Boule de feu, Clairvoyance, Confusion supérieure, Contrôle des actions, Détection de la Magie, Éclair mana, Fantasme supérieur, Invisibilité supérieure, Lance de glace, Modeler la pierre, Projectile, Réflexes améliorés, Résistance à la douleur, Sens du combat, Soins, Soins refroidissants, Sonde mentale, Sphère de force, Sphère étourdissante, Ténèbres
Grade d'initiation : 6
Métamagies : Activation, Bouclier, Camouflage, Concentration, Façonnage de sorts, Signature modulable
Équipement : commlink Transys Avalon (IA 6, T/F 3/1)
Pouvoirs : Armure (Magie)
Armes :
Mains nues [Mains nues, 4E, SO 37/–/–/–/–]
Épée [Arme tranchante, VD 5P, SO 37/–/–/–/–]
Shurikens [Arme de jet, VD 2P, SO 9/11/5/–/–]
Griffes/Crocs [Mains nues, 10P, SO 37/–/–/–/–]

EEKA KRAUSE

Les villes sont des systèmes vastes et complexes, qui ont forcément des failles dans leurs structures labyrinthiques. Certaines personnes dédient leur vie à la recherche de ces failles, vivant dans des recoins invisibles et subsistant de ressources oubliées ou inconnues de tous. Certaines personnes connaissent les quartiers dans lesquels les vide-greniers et ventes aux enchères sont susceptibles de contenir des pépites, et Krause connaît même les adresses précises. Elle sait où et quand les fermetures de corporations peuvent conduire à ce que divers biens soient jetés intacts ou abandonnés dans des bureaux ou entrepôts délaissés. Elle connaît les véhicules, en particulier les stupides drones, avec un peu de place supplémentaire et sans réelle capacité à détecter les passagers clandestins. Tout cela, et bien plus encore, fait partie de ce qu'elle a appris au cours des années passées à festoyer sur les généreux restes que la ville lui offre.

INTERMÉDIAIRE NAINE

Âge : 37 ans — **Taille/Poids :** 1,20 m/55 kg
Réseau : 4 — **Paiement préféré :** faveurs, troc

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
3	3	4 (5)	3	4	3	6	3	4	5,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	11/1	MAJ 1, MIN 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2 (Escalade +2), Biotech 3 (Premiers soins +2), Combat rapproché 3, Électronique 2, Escroquerie 5, Furtivité 4, Influence 3 (Négociation +2), Perception 6, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2), Plein air 4
Augmentations : amplificateur de réaction 1
Traits innés : résistance aux toxines, vision thermographique
Équipement : commlink personnalisé (basé sur un Sony Emperor, IA 3, T/F 3/1), gilet pare-balles, lance-grappin (avec 100 m de corde dégradable)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 8/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, 11/2*/–/–/–] (*portée maximum 20 m)
Ruger Redhawk [Pistolet léger, VD 3P, SA/TR, SO 7/10/7/–/–, 8 (b)]

GRAND-MÈRE BIYU

Grand-mère Biyu a atteint un âge où elle a perdu tout désir de faire des choses qu'elle estime être une perte de temps. Elle surveille avec soin qui aura le privilège de la rencontrer et n'hésite pas à mettre fin à des réunions ou des conversations qui lui semblent improductives. Elle a un œil laiteux, des rides à n'en plus compter, et une allure qui incite à parler à voix basse en sa présence. Elle n'a aucune augmentation ni source visible de force ou de puissance, à moins de la regarder astralement. Là, vous pourriez avoir un aperçu de sa vraie puissance, bien qu'elle fasse en sorte de la dissimuler.

Elle attend beaucoup des membres de sa Triade, la Main du dragon, mais les récompense d'une loyauté sans faille. Entre la magie, l'argent et ses contacts, elle dispose de vastes ressources pour s'attaquer aux problèmes qu'elle veut résoudre et aux comptes qu'elle veut régler. Étant impliquée dans les Triades depuis des dizaines d'années, elle a largement de quoi faire.

MAGE HERMÉTIQUE HUMAINE CHEFFE DE TRIADE

Âge : au moins 80 ans — **Taille/Poids :** 1,50 m/45 kg
Réseau : 6 — **Paiement préféré :** faveurs, troc

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
2	1	2	1	6	5	5	5	5	9	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	7/1	MAJ 1, MIN 2	9/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Astral 6, Athlétisme 1, Conjuration 5, Électronique 3, Enchantement 4, Escroquerie 6, Furtivité 2, Influence 7, Perception 6, Plein air 4 (Milieu urbain +2), Sorcellerie 7
Traits : Code d'honneur (loyauté indéfectible à la Triade)
Sorts : Agonie, Analyse de la véracité, Animation du plastique, Armure, Confusion supérieure, Détection de la Magie, Flot d'acide, Invisibilité supérieure, Lance de glace, Lien mental, Soins purificateurs, Sphère de force, Tonnerre
Grade d'initiation : 4
Métamagies : Activation, Camouflage, Concentration, Signature modulable
Équipement : commlink Hermes Ikon (IA 5, T/F 3/0), gilet pare-balles, focus de pouvoir (Puissance 4)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 3/–/–/–/–]
Yamaha Pulsar I [Taser, VD 4E(e), SA, SO 9/9/–/–/–, 4 (m)]

MAGDALENA KRILOW

Professeur de sciences politiques à la l'Université de York, le Dr Krilow se concentre sur le rôle des communautés dans le tissu social global, aussi bien dans sa vie professionnelle que privée. Elle passe beaucoup de son temps libre à participer à des événements associatifs, tels que des associations de quartier, des clubs littéraires, des clubs de jardinage, et ainsi de suite. Elle connaît tous ceux qui vivent autour de chez elle et fait de son mieux pour veiller sur eux. Certains la prennent donc pour une fouineuse, mais elle cherche en fait toujours à aider, pas à s'imposer, et elle connaît les gens de son quartier mieux que quiconque.

PROFESSEUR HUMAINE

Âge : 49 ans — **Taille/Poids :** 1,40 m/68 kg
Réseau : 3 — **Paiement préféré :** faveurs, en particulier de l'aide pour sa communauté

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	2	2	2	5	6	4	4	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
2	6/1	MAJ 1, MIN 2	9/11	10/15/+1

Compétences : Électronique 3, Escroquerie 1 (Représentation +2), Furtivité 1, Influence 2 (Instruction +2, Leadership +3), Perception 3, Plein air 2 (Jardinage +2)
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), lunettes (capacité 4, amplification visuelle, vision nocturne, zoom)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 4/–/–/–/–]

MORITZ LANGE

Moritz Lange est le genre de personnes prises pour exemple pour démontrer que les corporations ne sont pas des méritocraties. La seule compétence qu'il maîtrise vraiment est de faire croire qu'il en maîtrise d'autres. Il est charmant et beau parleur et connaît tous les nouveaux mots tendance pour ne plus avoir à employer ceux déjà

passés de mode. Il utilise son charme pour masquer le fait que quand il fait effectivement quelque chose, ce n'est pas vraiment bien fait et d'autres que lui doivent constamment travailler à combler ses manques. Mais c'est lui qui obtient les promotions et non ceux qui ont fait le travail qui lui incombait. Lange semble tout droit sorti d'une banque d'images.

BRACKHAUS HUMAIN

Âge : 39 ans **Taille/Poids :** 1,90 m/82 kg
Réseau : 6 **Paiement préféré :** faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
2	4	2	3	2	2	4	5	3	5,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	6 / 1	MAJ 1, MIN 2	9 / 9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Combat rapproché 1, Électronique 3, Escroquerie 5, Furtivité 1, Influence 5 (Négociation +2), Perception 4, Pilotage 3
Augmentations : commlink implanté, IA 4, T/F 2/1)
Équipement : vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Streetline Special [Pistolet de poche, VD 2P, CC, SO 8/8/–/–/–]

PEREGRINE

Peregrine est le genre de personne qui se fait facilement des amis, et sait comment en tirer parti, et ce, sans qu'ils ne se sentent exploités. Il se concentre tout le temps sur la préservation de la communauté, et ses efforts bénéficient à beaucoup de personnes de son entourage, pas seulement à lui. Cela rend généralement les gens heureux de l'aider, mais laisse une question en suspens : pourquoi fait-il tout cela ? Et la question subsidiaire : pour qui travaille-t-il ?

Peregrine a atteint la force de l'âge avec grâce. Ses cheveux commencent à peine à grisonner sur les côtés et son visage a juste ce qu'il faut de rides pour paraître tanné. Ses yeux sombres sont incisifs et alertes et ses tenues sont discrètes, mais toujours impeccables.

INTERMÉDIAIRE HUMAIN

Âge : 42 ans **Taille/Poids :** 1,80 m/83 kg
Réseau : 5 **Paiement préféré :** faveurs

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
4	5	4 (5)	3	6	4	5	6	5	5,5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	10/2	MAJ 1, MIN 3	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5 (Fusils +2), Athlétisme 5, Biotech 4 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4 (Armes tranchantes +2), Électronique 3, Escroquerie 4, Furtivité 5, Influence 7, Ingénierie 4, Perception 6, Pilotage 4 (Véhicules terrestres +2), Plein air 5 (Milieu urbain +2)
Augmentations : amplificateur synaptique 1
Équipement : brouilleur de zone (indice 5), commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), gants adhésifs, lentilles de contact (capacité 3, compensation anti-flash, interface visuelle, vision nocturne), papier électronique, passe maglock (indice 5), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 8/–/–/–/–]
Couteau [Arme tranchante, VD 2P, So 9/1*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
AK-97 [Fusil, VD 5P, SA/TR/TA, SO 4/11/9/7/1, 38 (c)]

RIPPER

Plus professionnelle que la plupart des chefs de gang, Ripper s'appuie sur son organisation et la qualité de ses lieutenants pour faire avancer les Cutters dans la direction qu'elle souhaite. Elle aide son gang à gagner de l'argent et à rester efficace. Elle négocie en arrosant un problème d'argent plutôt qu'en essayant d'intimider les gens pour les forcer à rejoindre ses vues. De bien des façons, elle ressemble à un manager corporatiste dans un cuir de ganger. Les manières de Ripper ont beau être corporatistes, on ne peut pas en dire autant de son apparence. Veste en cuir élimée, cheveux rasés sur un côté de la tête et longs de l'autre, clous en métal dans chaque joue, etc. Elle aime le contraste entre son apparence provocatrice et son comportement, qui l'est généralement beaucoup moins.

HUMAINE, CHEFFE DES CUTTERS

Âge : 22 ans **Taille/Poids :** 1,70 m/66 kg
Réseau : 4 **Paiement préféré :** nuyens

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
3	3	3	4	4	5	3	5	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
7	6/1	MAJ 1, MIN 2	10/10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 5, Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4 (Armes contondantes +2), Électronique 2, Escroquerie 3, Furtivité 3, Influence 5, Perception 4, Pilotage 2, Plein air 2 (Milieu urbain +3)
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), lunettes (capacité 4, amplification visuelle, smartlink], veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 7/–/–/–/–]
Massue [Arme contondante, VD 3E, 10/–/–/–/–]
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, 12/12/10/–/–, 15 (c)]

SANA

Sana préférerait rester dans la forêt, près de son ruisseau, à apprécier le son de l'eau s'écoulant calmement. Le monde n'est pas réglé pour que cela se produise, à moins qu'elle ne s'en occupe. Elle suit fidèlement le conseil de son esprit mentor, Montagne, car sans ça elle ne saurait pas comment s'y prendre pour atteindre son but.

CHAMANE ELFE AMÉRINDIENNE

Âge : 40 ans **Taille/Poids :** 1,80 m/70 kg
Réseau : 2

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	MAG	ESS
3	5	4	2	5	4	5	3	2	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	9/1	MAJ 1, MIN 2	10/11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Astral 3, Athlétisme 2, Biotech 3, Combat rapproché 2, Électronique 2, Furtivité 5, Influence 2, Magie rituelle 3, Perception 5, Plein air 5 (Forêt +3), Sorcellerie 4
Traits : Esprit mentor (Montagne), vision nocturne
Sorts : Analyse de la Magie, Antidote, Détection de la vie, Frappe à distance, Lumière, Résistance à la douleur, Soins purificateurs, Sphère mana, Silence
Rituels : Cercle de protection, Cercle de soins,
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), gilet pare-balles, lentilles de contact (capacité 2, amplification visuelle)
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Katana [Arme tranchante, VD 4P, SO 12/–/–/–/–]
Colt America L36 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 8/8/6/–/–, 11 (c)]

PERSONNAGES GÉNÉRIQUES

Cette section présente les caractéristiques de PNJ génériques qui peuvent être utilisés dans vos parties. Sauf mention contraire, tous sont humains. Utilisez la table d'Ajustement des métahumains pour créer des PNJ d'autres métatypes.

AJUSTEMENT DES MÉTAHUMAINS

MÉTATYPES	MODIFICATEURS AUX ATTRIBUTS
Nain	Constitution ou Volonté +1, Force +1
Elfe	Agilité +1, Charisme +1
Ork	Constitution +1, Force +1
Troll	Constitution ou Force +2, +1 pour l'autre

Note : n'oubliez pas de prendre en compte les traits de chaque métatype :
Nains : vision thermographique (p. 76, *SR6*), résistance aux toxines (p. 75, *SR6*).
Elfes : vision nocturne (p. 76, *SR6*).
Orks : vision nocturne (p. 76, *SR6*), Robuste (1) (p. 76, *SR6*).
Trolls : vision thermographique (p. 76, *SR6*), Robuste (1) (p. 76, *SR6*), dépôts dermiques (p. 74, *SR6*, octroient +1 à leur Indice de Défense).

AGENT DE SÉCURITÉ

(PROFESSIONNALISME 3)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	3	4 (5)	4	2	2	3	2	4,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	8/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Biotech 2, Combat rapproché 3 (Armes contondantes +2), Électronique 2, Furtivité 2, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 2, Plein air 2
Augmentations : yeux cybernétiques (indice 2, caméra, interface visuelle, smartlink), réflexes câblés 1
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 10/–/–/–/–]
Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/9/6/–/–, 10 (c)]

BRUTE DES TRIADES

(PROFESSIONNALISME 4)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	5	4 (5)	3	4	3	3	2	5,0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	8/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +3), Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4 (Armes tranchantes +2), Électronique 2, Escroquerie 3, Furtivité 4, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 6, Pilotage 3, Plein air 3
Augmentations : réflexes câblés 1
Équipement : veste pare-balles
Armes :
Mains nues [VD 2E, 8/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 11/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Ceska Black Scorpion [Pistolet automatique, VD 2P, SA/TR, 10/9/8/–/–, 35 (c)]

CADRE CORPORATISTE

(PROFESSIONNALISME 1)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	2	2	2	3	4	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	6/1	MAJ 1, MINI 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2 (Pistolets de poche +2), Athlétisme 2, Combat rapproché 1, Influence 3 (Négociation +2), Perception 3, Pilotage 2
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 4/–/–/–/–]
Coup de poing américain [Mains nues, VD 3P, SO 8/–/–/–/–]
Streetline Special [Pistolet de poche, VD 2P, CC, SO 8/8/–/–/–]

CHEF DE CULTE

(PROFESSIONNALISME 3)

Convaincre des personnes de dédier leur vie à des idées que d'autres trouvent risibles n'est pas aisé, mais les chefs de culte concentrent leurs efforts sur deux choses : identifier des parias vulnérables et les abreuver de messages qui parlent au moins à certains d'entre eux. À partir de là, il s'agit d'en tirer le plus possible avant qu'ils ne deviennent amers.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	3	4	3	5	2	4	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	8/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 1, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 2, Électronique 2, Escroquerie 5 (Comédie +2), Furtivité 2, Influence 5 (Leadership +2), Perception 3, Plein air 3
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), 4 tranq patches, vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 7/–/–/–/–]
Nerf de bœuf [Arme contondante, VD 2E, SO 9/–/–/–/–]
Walther Palm Pistol [Pistolet de poche, VD 2P, CC/TR, SO 12/7/–/–/–, 6 (cb)]

CHEF DE GANG

(PROFESSIONNALISME 3)

N'importe quel groupe de canailles devient un problème plus important quand ils ont quelqu'un pour leur dire quoi faire. Les chefs de gang se hissent généralement au sommet de leur groupe grâce à une bonne combinaison de muscles, de tripes et de cervelle. En ont-ils suffisamment pour faire une différence à plus grande échelle ? La question reste ouverte.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	3	3	4 (5)	3	2	2	3	5,0

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	5/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Combat rapproché 4, Influence 5 (Leadership +2), Perception 4
Augmentations : bras droit cybernétique (Force 5)
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 8/–/–/–/–]
Nerf de bœuf [Arme contondante, VD 2E, SO 11/–/–/–/–]
Ceska Black Scorpion [Pistolet automatique, VD 2P, SA/TR, SO 10/9/8/–/–, 35 (c)]

CITOYEN DE TORONTO

(PROFESSIONNALISME 0)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	2	2	2	2	3	1	5,9

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
2	5/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1

Compétences : Athlétisme 1, Électronique 1, Influence 1, Perception 1, Pilotage 1, Plein air 1
Augmentations : datajack
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1)
Armes :
Mains nues [VD 2P, 4/–/–/–/–]

ESPRITS DE L'OMBRE

Ce nom quelque peu vague couvre un large pan d'inconnu. La nature de ces esprits, leur métaplan d'origine, ou leurs métaplans (car on n'est même pas sûrs qu'ils proviennent d'un seul) sont incertains. Ce qu'ils veulent et pourquoi ils agissent de la sorte est également peu clair. Ce que l'on sait est qu'il s'agit de certaines des peurs primales de la métahumanité devenues réalité : les Ténèbres qui se tapissent dans les coins, la Peur qui vous glace les sangs dans une pièce vide, la main qui vous attrape de nulle part. Ils sont souvent informes et amorphes, ne formant des membres agrippants et des gueules béantes que lorsque cela cause une terreur maximale.

Comme les autres esprits, les esprits de l'ombre ont une Puissance qui mesure leur force. L'indice de leurs compétences est égal à leur Puissance.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ATO	ESS
P	P+3	P+2	P	P+1	P	P+1	P+2	P	P

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
P	(P× 2)+3/2	MAJ 1, MIN 3	(P/2)+8	10/20/+1

Compétences : Astral, Athlétisme, Combat rapproché, Escroquerie, Furtivité, Influence, Perception, Sorcellerie
Pouvoirs : Drain d'énergie (Karma, LdV), Conscience, Forme astrale, Influence, Matérialisation, Peur, Résistance au bannissement, Sort inné (Silence)
Armes :
Mains nues [VD (2E, SO (Px2)+2/–/–/–/–]

GANGER ÉVEILLÉ

(PROFESSIONNALISME 2) (MAGE HERMÉTIQUE)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
2	2	2	2	4	3	4	3	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
4	6/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Astral 3, Combat rapproché 1, Conjuration 4, Furtivité 1, Perception 4, Sorcellerie 4
Sorts : Armure, Barrière physique, Confusion, Déflagration, Éclair étourdissant, Lévitation, Sens du combat, Soins
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 4/–/–/–/–]
Coup de poing américain [Mains nues, VD 3P, SO 8/–/–/–/–]
Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 9/8/6/–/–, 21 (c)]

NOUVEAUX POUVOIRS DE CRÉATURE

RÉSISTANCE AU BANNISSEMENT

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Auto	Personnelle	Spéciale

Il est plus difficile de se débarrasser des esprits qui ont ce pouvoir que de leurs congénères. Lors de toute tentative de bannissement d'un esprit avec ce pouvoir, celui-ci peut utiliser gratuitement n'importe quel bonus d'Atout de 1 ou 2 points.

DRAIN D'ÉNERGIE

TYPE	ACTION	PORTÉE	DURÉE
M	Majeure	Contact ou LdV	Permanente

Ce pouvoir permet à la créature d'aspirer une certaine forme d'énergie de sa victime : il peut s'agir de Karma, de Puissance, de Magie ou d'Essence. La portée, Contact ou Ligne de vue, ainsi que le type d'énergie drainée sont précisés pour chaque créature. Les créatures qui doivent toucher leur victime pour pouvoir aspirer son énergie doivent réussir un test d'attaque à mains nues pour toucher uniquement (p. 116, *SR6*) avant de tenter d'utiliser ce pouvoir. Du fait du temps nécessaire pour drainer l'énergie, la cible doit généralement être maîtrisée d'une façon ou d'une autre.

Drainer l'énergie de la victime est un test étendu de Volonté + Magie (10 - Essence de la cible, 1 minute). Si la concentration de la créature, le contact ou la ligne de vue, sont rompus, alors le processus est interrompu et le test doit être recommencé depuis le début. En cas de succès, la créature draine un point de la caractéristique concernée. Ce point est ajouté à la même caractéristique de la créature ou converti, comme indiqué dans la description de cette dernière. La cible souffre aussi d'une case de dommages étourdissants pour chaque point d'énergie drainé.

Les points de Magie et d'Essence perdus sont récupérés au rythme d'un point par heure. Un sort de Soins peut aussi permettre de récupérer un point par succès. Une seule caractéristique peut être restaurée par sort, et aucun dommage physique ou étourdissant ne peut être soigné par un sort en même temps qu'il soigne une perte d'énergie. Des tests de Premiers soins ou Médecine ne permettent pas de récupérer des points de Magie et d'Essence.

La Puissance et le Karma ne peuvent pas être récupérés et restent à leur valeur réduite. Seuls des points de Karma non dépensés peuvent être drainés et leur valeur ne peut jamais descendre en dessous de 0.

Les personnages dont la Magie est réduite à 0 perdent toutes leurs capacités magiques et ne peuvent plus regagner de Magie, y compris en dépensant du Karma ou en s'initiant. Les créatures dont la Magie est réduite à 0 meurent. Tout être vivant dont l'Essence est réduite à 0 meurt. Un esprit ou une construction astrale dont la Puissance est réduite à 0 est détruit, renvoyé dans son plan, ou n'importe quel autre mot approprié.

GO-GANGER

(PROFESSIONNALISME 2)

Un ganger, mais véhiculé, donc capable de se rendre plus rapidement là où il peut causer du grabuge.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	4	2	2	3	4	1	5

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	8/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 3, Athlétisme 2, Combat rapproché 3, Influence 3, Ingénierie 2, Perception 3, Pilotage 5, Plein air 3
Augmentations : câblage de contrôle 1
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), gilet pare-balles, Yamaha Growler
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Électromatraque [Arme contondante, VD 5E(e), SO 8/–/–/–/–]
Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/9/6/–/–, 10 (c)]

MAGO-GANGER

(PROFESSIONNALISME 3)

Dans les barrens, il arrive que certains Éveillés se regroupent pour former des gangs de magiciens. Il peut s'agir indifféremment de mages hermétiques ou de chamans, mais leur formation n'est que rarement très poussée. Ils n'en forment pas moins des adversaires dont il faut se méfier.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
2	3	3	2	4	3	4	2	4	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
6	7/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Astral 2, Athlétisme 4, Combat rapproché 4, Conjuration 3, Enchantement 2, Escroquerie 2, Furtivité 3, Influence 2 (Intimidation +2), Perception 4, Pilotage 2 (Véhicules terrestres +2), Plein air 3, Sorcellerie 4
Sorts : Analyse de la Magie, Boule de feu, Confusion, Éclair mana, Invisibilité, Réflexes améliorés, Sens du combat, Soins, Sphère de force
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [VD 2E, 5/–/–/–/–]
Épée [Arme tranchante, VD 3P, 11/–/–/–/–]
Beretta 101T [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 9/8/6/–/–, 21 (c)]

MEMBRE DES CUTTERS

(PROFESSIONNALISME 2)

Leur comportement a beau être légèrement plus civil que celui des membres d'autres gangs, n'oubliez pas leur nom : ils n'hésiteront pas à vous trancher si vous vous confrontez à eux.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	4	3	3	2	4	2	2	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	5/1	MAJ 1, MIN 2	9	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 2, Combat rapproché 3, Furtivité 2, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 3
Équipement : commlink (IA 2, T/F 1/1), gilet pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Coup de poing américain [Mains nues, VD 3P, SO 9/–/–/–/–]
Ruger Redhawk [Pistolet léger, VD 3P, SA/TR, SO 7/10/7/–/–, 8 (b)]

MARCHAND DE TALISMANS

(PROFESSIONNALISME 2)

On croise toutes les traditions dans cette profession.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	MAG	ESS
3	4	3	3	4	5	5	2	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	8/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+5

Compétences : Armes à feu 2, Astral 4, Athlétisme 3, Biotech 2 (Médecine +2), Combat rapproché 2, Conjuration 3, Enchantement 6, Escroquerie 3, Furtivité 3, Influence 3 (Négociation +2), Perception 6, Pilotage 2, Plein air 5, Sorcellerie 4
Connaissances : Théorie magique, Marchandises magiques, Travail des métaux, Travail du bois
Sorts : Analyse de la Magie, Confusion, Détection de la Magie, Éclair mana, Invisibilité, Modeler la pierre, Silence, Soins réchauffants, Sphère mana
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), focus d'Alchimie (anneau d'argent, Puissance 2), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 11/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Ruger Redhawk [Pistolet léger, VD 3P, SA/TR, SO 7/10/7/–/–, 8 (b)]

M. JOHNSON

(PROFESSIONNALISME 3)

Les M. Johnson existent sous toutes les formes, mais ils ont tous un certain niveau de raffinement et la confiance qui va avec le fait d'avoir quelque chose de recherché, en l'occurrence, l'argent. C'est leur point commun, le désir de faire faire à d'autres ce qu'ils souhaitent contre une considérable somme d'argent. Mais c'est encore mieux s'ils peuvent négocier pour la rendre un peu moins considérable.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
3	3	3	3	5	4	3	6	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
5	6/1	MAJ 1, MIN 2	11	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4, Athlétisme 3, Biotech 3, Combat rapproché 2, Électronique 4, Escroquerie 3, Furtivité 2, Influence 4 (Négociation +2), Ingénierie 2, Perception 5, Pilotage 3, Plein air 2
Connaissances : Finances corporatistes, Rumeurs corporatistes, Psychologie, Technologie de pointe
Équipement : commlink Erika Elite (IA 4, T/F 2/1), lentilles de contact (capacité 3, interface visuelle, smartlink), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 6/–/–/–/–]
Ares Light Fire 75 [Pistolet léger, VD 2P, SA, SO 11/8/7/–/–, 16 (c)]

MONDAIN DE TORONTO

(PROFESSIONNALISME 0)

Toute ville importante a ses clubs à la mode, ses nouveaux restaurants branchés, ses groupes culturels de renom, comme des orchestres symphoniques et des troupes d'opéra, ses quartiers chics et autres marqueurs de luxe dont la majorité des habitants se demandent bien qui peut utiliser ça. Les mondains sont la réponse. Ils disposent de la combinaison convoitée d'argent et de temps libre nécessaires pour profiter de ces ressources et, plus important encore, y être vus. Car à quoi servent les meilleures choses de la vie si personne ne vous voit en profiter ?

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	2	2	3	4	3	5	5,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
2	5/1	MAJ 1, MIN 2	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 1, Athlétisme 1, Biotech 1, Électronique 3, Escroquerie 1, Influence 5, Perception 2, Pilotage 1 (Véhicules terrestres +2), Plein air 1
Augmentations : amélioration mnémonique 2, régulateur de sommeil
Équipement : commlink Transys Avalon (IA 6, T/F 3/1), lentilles de contact (capacité 3, amplification visuelle, interface visuelle)
Armes :
Mains nues [VD 2E, 4/–/–/–/–]

PIRATES DE GRILLE

(PROFESSIONNALISME 2)

Depuis le moment où la Matrice corporatiste a rendu la vie des hackers plus dure, différents pirates ont redoublé d'efforts pour restaurer en partie l'indiscipline qui caractérisait les premières versions du réseau. Ils installent leurs propres serveurs et points d'accès illégaux, en une tentative de créer un monde virtuel gratuit et libre. Les corporations n'ont généralement que peu d'intérêt à voir une telle entreprise aboutir, elles travaillent donc habituellement à couler ces pirates à la moindre occasion. Ce n'est pas réellement le cas à Toronto, où les pirates qui s'occupent des vans matriciels le font manifestement pour le compte d'une corporation, mais laquelle ? Les pirates sont généralement trois par van : un rigger pour conduire le van, un technomancien qui s'occupe de la batterie SpriteLok et un decker pour superviser l'aspirateur de données

DECKER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	4	2	3	5	5	2	3,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	9/1 (physique) 5+T/3 (RV cold) 5+T/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 2 (physique) MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Biotech 2, Combat rapproché 1, Électronique 6, Escroquerie 2, Furtivité 2, Influence 1, Ingénierie 5, Perception 3, Piratage 6
Augmentations : cyberjack (indice 4, T/F 7/6)
Équipement : brouilleur directionnel (indice 5), commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), cyberdeck Renraku Kitsune (IA 4, A/C 7/6), vêtements pare-balles
Programmes : Armure, Biofeedback, Cryptage, Éditeur, Exploitation, Filtre de biofeedback, Nettoyeur de signal, Surveillance
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 6/–/–/–/–]
Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/9/6/–/–, 10 (c)]

RIGGER

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	4 (5)	2	3	5	5	2	4,7

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	9 (10)/1 (physique)	MAJ 1, MIN 2 (physique)	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Combat rapproché 1, Électronique 5, Furtivité 3, Influence 1, Ingénierie 5, Perception 3, Pilotage 5, Plein air 2
Augmentations : amplificateurs de réaction 1, câblage de contrôle 1
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), CCR Essy Motors DroneMaster (IA 3, T/F 4/4) (Autosofts : Acuité 2, Évasion 2, Manœuvre 2), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 7/–/–/–/–]
Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/9/6/–/–, 10 (c)]

TECHNOMANCIEN

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
2	2	3	2	3	5	5	3	6

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLA.
4	9 (10)/1 (physique)	MAJ 1, MIN 2 (physique)	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 2, Athlétisme 1, Biotech 2, Combat rapproché 1, Électronique 4, Furtivité 2, Influence 1, Ingénierie 4, Perception 3, Piratage 5, Technomancie 5
Forme complexes : Canal de Résonance, Nettoyeuse, Pic de Résonance, Suture, Tempête d'impulsions
Équipement : commlink Renraku Sensei (IA 3, T/F 2/0), vêtements pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2E, SO 5/–/–/–/–]
Browning Ultra Power [Pistolet lourd, VD 3P, SA, SO 10/9/6/–/–, 10 (c)]

SOLDAT PARAMILITAIRE

(PROFESSIONNALISME 4)

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT	CHA	ESS
4	4	4 (5)	4	4	2	4	1	4,8

SD	I/DI	PA	ME	DÉPLACEMENT
8	9/2	MAJ 1, MIN 3	10	10/15/+1

Compétences : Armes à feu 4 (Pistolets +3), Athlétisme 4, Biotech 2 (Premiers soins +2), Combat rapproché 4, Électronique 2, Furtivité 4, Influence 3 (Intimidation +2), Perception 6, Pilotage 2, Plein air 4
Augmentations : réflexes câblés 1, smartlink
Équipement : commlink Sony Emperor (IA 2, T/F 1/1), veste pare-balles
Armes :
Mains nues [Mains nues, VD 2P, SO 9/–/–/–/–]
Couteau de survie [Arme tranchante, VD 3P, SO 12/2*/–/–/–] (*portée max 20 mètres)
Ares Predator VI [Pistolet lourd, VD 3P, SA/TR, SO 12/12/10/–/–, 15 (c)]
Ares Alpha [Fusil, VD 4P, SA/TR/TA, SO 6/12/11/9/4, 42 (c)]
Lance-grenades Ares Alpha [VD selon grenade, SA, SO 6/12/8/4/–, 6(c)]

INDEX DES PERSONNAGES

A

Adam Branch (M. Johnson Ares) p. 133
Adrian Violi (parrain de la mafia) p. 18
Alastair Browning (chef de la sécurité de Tusk) p. 83
Aldridge Smoach, D.P.P (détective privé technomancien) p. 51
Aleksander Popov (adepte assassin) p. 113
Amanda Leppert (bénévole à Evergreen) p. 112
Ariel (technomancienne Coquillard) p. 86
Astrid Case (avocate) p. 74

B

Barry Mana (crooner troll) p. 88
Benny (pirate de la grille, rigger) p. 55
Bindaas (cheffe des Maulers) p. 41
Blight (esprit libre toxique) p. 128
Brunwyn (femelle dragon) p. 59 & p. 145
Butch Bayard (leader prisonnier, membre de l'Humanis) p. 93

C

Camden Espinoza (decker MCT comateux) p. 88
Camazotz (esprit de l'ombre) p. 51
Carrot (pirate de la grille, deckeuse) p. 55
Chuck Cermak (chef de gang prisonnier) p. 93
Crimson Caller (assassin) p. 79
Corrompu (métahumain corrompu) p. 80
Cucui (fées brutales) p. 124
Cullen Burdock (chef de gang prisonnier) p. 93
Cutter (ganger) p. 62

D

Daiyanna "D²" DiMeeko (technomancienne) p. **55**
Dami Bodie-Disu (capitaine à la tête de la prison Toronto South) p. 93
Donny Brooke (pirate de la grille, rigger) p. 65

E

Eeka Krause (contrebandière naine) p. 41 & p. 146
Emily Horton (policière) p. 112
Erich "Père Gorgon" Rothers (chaman toxique) p. 79
Esprits des ombres (esprits maléfiques) p. 52
Elias « le cartographe » Hanson (bibliothécaire) p. 74

F

Felix Gagnon (decker défracté) p. 118
Fils sanguinaires de Mayas (membres de culte) p. 50
Florio (intermédiaire) p. 104
Francesco « Frankie C » Commisso (parrain de la mafia) p. 18
Freddy Bales (membre de la Loge noire) p. 124
Fen Cheung I (cadre Wuxing) p. 133
Fen Cheung II (decker Wuxing) p. 133

G

Gagnon (famille cousins de Felix) p. 100
Grand-mère Biyu (mage cheffe de Triade) p. 74 & p. 146
Grissom « Growler » Dushane (go-ganger) p. 66
Gobble (contrebandier) p. 104

H

Hans Brackhaus (Brackhaus mystérieux) p. 88, p. 116 & p. 141
Harry Gale (journaliste troll) p. 113
Helena Myrryr, D.P.P (détective privée chaman pigeon) p. 52
Helen Baptiste (Professeur à l'Université de Toronto/ membre de la Loge Noire) p. 96
Howell (Johnson) p. 59

I

Irwin « Chien de guerre » Weston (elfe, chef du Soulèvement) p. 83

J

Jack Gambino (soldat de la mafia) p. 110
Jonesy (Johnson amateur) p. 101
Jurgen (chef de gang troll) p. 104

K

Karl Boncore (chef de section de l'Humanis) p. 83
Karyos (membre de la Loge Noire) p. 127
Kashish Jatt Sidhu (Princesse des Pauvres) p. 116
Kolds (pirate de la grille, technomancien) p. 55
Krampus (doc des rues) p. 41

L

Lester Tusk (acteur troll) p. 82
Liam le Noir (chef de gang/membre de la Loge Noire) p. 96
Lila Hyung (cadre Ares) p. 89
Little Smoke (chef des Bloodrippers) p. 41
Lorena Espinoza (femme de Camden) p. 88
Lucas Epstein (Brackhaus) p. 138
Lucky Ma (Bâton rouge (lieutenant) du Lotus blanc) p. 18
Luna Khan (membre de Triade) p. 73
Lynn Sauer (Brackhaus) p. 138

M

Magdalena Krilow (professeure d'université) p. 41 & p. 146
Mage sur la Colline (mage des rues) p. 128
Marbelle Pasquelle (cadre Aztechnology) p. 79
Mario Pileggi (directeur du Senator) p. 88
Marjorie Watts (chef d'étage à l'arcologie Mackenzie) p. 100
Martin Wrobleski (interne à Evergreen) p. 112
Mezcallus Negh (esprit de corruption) p. 80
Miles Two-Go (photographe nain) p. 59
Moritz Lange (Brackhaus) p. 146

N

Natalya "Digilante" Podge (decker) p. 65

O

Ocho Chthoni (chef de culte) p. 51
Odella Adams (propriétaire du bar du Senator) p. 88
One-Eyed Lee (maître de loge de la Pagode d'or) p. 18

P

Patrick La Fleur (gouverneur de l'Ontario) p. 89
Penelope Bean (vendeuse de talismans) p. 19
Peregrine (Intermédiaire) p. 62 & p. 147
Piotr "Peter Pan" Ostrowlski (goule) p. 74
Prospero (decker chef de gang) p. 86
Pygmy (ork mage de sang) p. 129

R

Rai Watanashi (cadre MCT) p. 89
Rennie Browser (vendeur de talismans) p. 49
Ripper (cheffe des Cutters) p. 147
Roderick Kesington (chercheur en disgrâce) p. 20
Rubberhead (contrebandier) p. 104

S

Saint George (ganger) p. 60
Sana (chamane elfe amérindienne) p. 147
Shi Zhe Xian (chef de la sécurité Wuxing) p. 133
Simone Palomer (universitaire) p. 19
Sir Spikalot (chef de go-gang) p. 68
Skids (contrebandier) p. 104
Stella Hoargrave (mondaine) p. 60
Strict-9 (rigger/chef de gang) p. **55**

T

Tator (technomancien) p. 74
Tilda Aurand (chercheuse elfe) p. 110
Troglodyte (créatures) p. 70

V

Vinh Trong (chercheur) p. 19

W

Walker in Ways (chaman) p. 79
Wil (contrebandier) p. 104

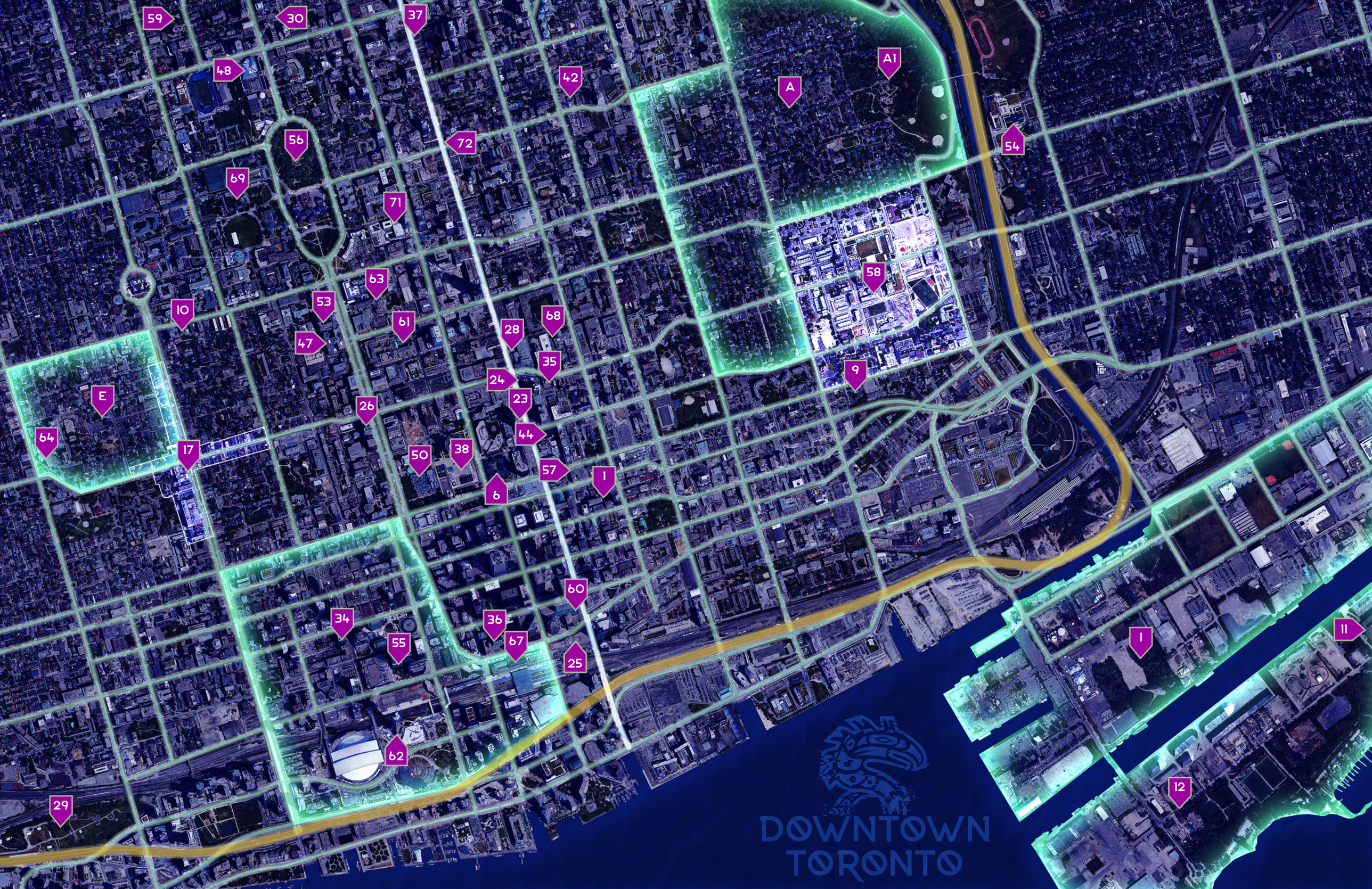
INDEX DES FACTIONS

Bloodletters
  Gang violent p. 116
Bloodrippers
  Gang violent p. 41
Coquillards
  Gang de hackers p. 84
Coven
  Gang dirigé par Liam le Noir, membre de la Loge Noire p. 95
Cutters
  Gang assez organisé p. 62
Desolation Angels
  Gang d'esprit mantes p. 128
Devil Rats
  Gang de l'arcologie Mackenzie p. 98
Enfants Perdus
  Groupe de goules civilisées p. 74
Ess@im
  Go-gang, tenanciers du Triplé (magasin pour riggers) p. 54
Équipe de Rubberhead
  Groupe de contrebandiers p. 104
Famille Carnetti
  Famille de la mafia torontoise p. 116
Famille Commisso
  Famille de la mafia torontoise p. 17
Famille Violi
  Famille de la mafia torontoise p. 17
Ghunday
  Gang de pauvres gens p. 115
Ice Shards
  Gang de l'arcologie Mackenzie p. 98
Keepers
  Gang d'enfants p. 110
Lotus blanc
  Triade p. 18
Main du dragon
  Triade dirigée par Grand-mère Biyu p. 18, 66
Maulers
  Gang plutôt défensif p. 41
North Lords
  Gang agressif p. 104
Pagode d'or
  Triade p. 18
Pilgrim's Knight
  Go-gang chevaleresque p. 67
Saint George
  Gang d'illuminés chassant les paracréatures p. 60
Soulèvement
  Groupe de suprémacistes elfes p. 83
South Cabbage Warlordz
  Petit gang, basketteurs p. 119
Spéléologues du Tunnel hurlant
  Groupe de magiciens p. 19
Tamanous
  Trafiquants d'organes p. 107
t.matrix
  Paradis de données p. 17

INDEX DES LIEUX & LÉGENDE

LIEU	QUARTIER	CARTE	MARQUEUR	DESCRIPTION
27 Lombard	Vieux Toronto – Centre-ville	Downtown	1	p. 135
76 Coral Gable Drive	North York	Générale	2	p. 95
Aéroport Billy Bishop	Îles de Toronto	Générale	3	p. 10 & p. 13
Aéroport Downsview	North York	Générale	4	p. 10
Aéroport international de Hamilton	Hamilton (hors carte)	–	–	p. 10
Aéroport International Pearson	Peel - Mississauga (Grand Toronto)	Générale	5	p. 10
Agincourt	Scarborough	Générale	J1	p. 16
Ancien Hôtel de Ville	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	6	p. 20
Antre aux talismans de Browser	North York	Générale	7	p. 49
Archologie Mackenzie	North York	Générale	8	p. 97
Banque du peuple	Indéfini (discrétion du MJ)	–	–	p. 136
Basilique Saint Paul	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	9	p. 117
Bibliothèque publique de Toronto	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	10	p. 19
Bibliothèque privée Run & Sollars	Indéfini (discrétion du MJ)	–	–	p. 72
Bibliothèque Silverthorn	Vieux Toronto - West End	Générale	11	p. 126
Black Creek	Centré sur North York	Générale	12	p. 95
Black Creek Pioneer Village	North York	Générale	13	p. 28
Bloor West	West End	Générale	14	p. 14
Brampton	Nord de Malton	–	–	p. 37
Cabbagetown	Vieux Toronto - Centre-ville	Les deux	A	p. 29
Cabinet juridique Seven Sisters	Vieux Toronto - Centre-ville	–	–	p. 72
Casa Loma (quartier)	Vieux Toronto - North End	Générale	B	p. 11
Casa Loma (établissement)	Casa Loma	Générale	B1	p. 56 & p. 125
Casse de la Comission de Transport de Toronto	North York	Générale	15	p. 103
Centrale nucléaire de Pickering	Durham (Grand Toronto)	Générale	16	p. 67
Centre d'exploitation du réseau électrique	Vieux Toronto - East End / Quartier des docks	Downtown	I1	p. 140
Centre-ville	Vieux Toronto - Centre-ville	–	–	p. 11
Chinatown	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	17	–
Cimetière de Mount Pleasant	Vieux Toronto - Centre-ville	Générale	18	p. 11
Complexe Etobicoke	Etobicoke	–	–	p. 136
Confiserie de Neverland	Vieux Toronto - North End (Park Moore)	Générale	19	p. 72
Crothers Woods	East York	Générale	20	p. 125
Dorogoya Moya	Vieux Toronto - Centre-ville	Générale	20	p. 111
Driftwood Fish & Chips	North York	Générale	22	p. 37
Eaton Centre	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	23	p. 13
Édifice City TV / Yonge-Dundas Square	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	24	p. 87
Édifice public Dominion	Vieux Toronto - Centre-ville	Les deux	25	p. 56, p. 61 & p. 114
Enclave de Dundas Street	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	26	p. 84 & p. 130
Entrepôt écran de S-K	North York	Générale	27	p. 116
Entrepôt frigorifique de Zephyrus	Vieux Toronto - East End (Quartier des docks)	–	–	p. 48
Entrepôts réfrigérés du Mémorial Yonge-Dundas	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	28	p. 72
Étang du Wendigo	Vieux Toronto - West End (dans High Park)	–	–	p. 94
Etobicoke	Etobicoke	Générale	C	p. 15
Filmhaus	Indéfini (discrétion du MJ)	–	–	p. 84
Fort York	Vieux Toronto - West End	Downtown	29	p. 36
Golden Mile	Scarborough	Générale	J2	p. 136
Green Groves	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	30	p. 95
High Park	Vieux Toronto – West End	Générale	31	p. 14
Hillside Garden	Vieux Toronto - West End (dans High Park)	–	–	p. 49
Hoggs Hollow	North York	Générale	32	p. 15
Honest Ed's	Vieux Toronto - Centre-ville	Générale	33	p. 12
Hôtel Bisha	Vieux Toronto - Centre-ville	Les deux	34	p. 32
Hôtel Le Senator	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	35	p. 87
Hôtel Royal York	Vieux Toronto - Centre-ville	Les deux	36	p. 28
Jane & Finch	North York	Générale	D	p. 15 & p. 28
Kensington Market	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	E	p. 82 & p. 109
La Fosse	North York (dans Old Yonge)	–	–	p. 109
Le Brass Rail	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	37	p. 87
Le Cluster / Nathan-Phillips Square	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	38	p. 81
Le Comptoir	Indéfini (discrétion du MJ)	–	–	p. 136
Little India	East York	Générale	39	p. 13

LIEU	QUARTIER	CARTE	MARQUEUR	DESCRIPTION
Little Italy	Vieux Toronto - Centre-ville	Générale	H	p. 11
Lycée Atticus	Indéfini (proche de la planque des runners)	–	–	p. 46
Maçonnerie Evergreen	Vieux Toronto - North End	Générale	40	p. 112
Maison d'Or de Xiao	York - Thornhill (Grand Toronto)	–	–	p. 71 & p. 136
Malton	Peel - Mississauga (Grand Toronto)	Générale	F	p. 28
Manoir Bathurst	North York	Générale	41	p. 15
Manoir Keg	Cabbagetown	Downtown	42	p. 21
Marché couvert Fiesta Farms	Vieux Toronto - West End	Générale	43	p. 77
Markham	Grand Toronto - Au nord de Scarborough	Générale	G	p. 16
Massey Hall	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	44	p. 13
Mégaplexe de Yorkdale	North York	Générale	45	p. 15
Métro de Toronto	Tous	–	–	p. 85
Metro Food Services	Tous	–	–	p. 77
Moore	Vieux Toronto - East End	–	–	p. 102
Moore Park	Vieux Toronto - North End	Générale	46	p. 11
Mount Sinai Hospital	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	47	p. 106
Musée Royal de l'Ontario	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	48	p. 36
Nécropole de Toronto	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	A1	p. 21, p. 48 & p. 108
Old Yonge	North York	Générale	49	p. 108
Osgoode Hall	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	50	p. 95
Plage (de Toronto)	East York	Générale	51	
Poste de secours Leuty	Vieux Toronto - East End	Générale	52	p. 131
Princess Margaret Hospital	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	53	p. 106
Prison de Don	East York	Downtown	54	p. 13
Prison Toronto South	Etobicoke	Générale	C1	p. 91
Purrfect Pet	Etobicoke	Générale	C2	p. 109
Quartier de l'alimentation	Indéfini (discrétion du MJ)	–	–	p. 111
Quartier des docks	Vieux Toronto - East End	Les deux	I	p. 12 & p. 65
Quartier des loisirs	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	55	p. 11
Quartier Général de S-K Toronto	Indéfini (discrétion du MJ)	–	–	p. 36
Queen's Park	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	56	p. 122
Queen Vic	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	57	p. 64
Regent Park	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	58	p. 117
Réseau de distribution de la coopérative Crystal Maize	Vieux Toronto - Centre-ville	–	–	p. 77
Rigs, Rims, & Ratchets (le Triplé)	Vieux Toronto - East End	–	–	p. 54
Scarborough	Scarborough	Générale	J	p. 16
Station d'épuration de Taddle Creek	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	59	p. 77
Temple de la Renommée du Hockey	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	60	p. 82
The Hospital for Sick Children	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	61	p. 106
The Junction	Vieux Toronto - West End	Générale	K	p. 126
Tim horton's / Soybucks / Caf-Stands	Tous	–	–	p. 77
Tour CN	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	62	p. 11
Toronto General Hospital	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	63	p. 106
Toronto Western Hospital	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	64	p. 106
Traitement de donnée Sonata Dara	Vieux Toronto - Centre-ville	Générale	65	p. 85
Triage MacMillan	York - Vaughan (Grand Toronto)	Générale	66	p. 105
True	Vieux Toronto - Centre-ville	–	–	p. 108
Union Station	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	67	p. 114
Université de Ryerson	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	68	p. 11 & p. 17
Université de Toronto	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	69	p. 11 & p. 17
Université de York	North York	Générale	70	p. 17
Université des sports de Malven	Scarborough	Générale	J3	p. 16
Women's College Hospital	Vieux Toronto - Centre-ville	Downtown	71	p. 106
Yonge Street	Plusieurs	Les deux	72	p. 12
Yonge & St. Clair	Vieux Toronto - North End	Générale	73	p. 21
Zoo de High Park	Vieux Toronto - West End (dans High Park)	–	–	p. 49
Zoo de Toronto	Scarborough	Générale	J4	p. 16
Zone Toxique de Don Valley	East York	Générale	74	p. 13


59
30
37
48
42
A1
A
56
72
54
69
71
63
58
53
10
61
68
28
47
35
9
24
E
23
26
64
44
17
50
38
57
1
6
60
34
36
11
55
67
1
25
62
12
29
DOWNTOWN
TORONTO

72
G
L
66
27
13
44
22
8
D
41
4
15
49
32
72
2
F
7
45
12
5
18
19
20
73
46
40
B
B1
11
K
43
74
39
21
A
52
51
C
14
D
34
36
33
31
25
I
3
C1
C2
J4
J1
J3
J
J2
16
TORONTO