



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Suppléments > Troisième édition  
(2060-2069) > **Target : Wastelands**



## Target : Wastelands

vendredi 18 juillet 2003, par [ElvenHunter](#)

*Le monde est peut être Eveillé, mais beaucoup de zones sont polluées et devastées. Ce supplément fait le point sur toutes ces zones du monde de Shadowrun.*

Le joli bébé fait 136 pages, avec une couverture souple. Aucune illustration en couleur à l'intérieur, par contre, malheureusement. Mais il est vrai que tout ce qui est dessin est assez beau, donc on ne sera pas trop fine bouche.

### **The Poisoned Earth :**

Ce premier chapitre décrit en général toutes les menaces toxiques qui peuvent exister. De la pollution quotidienne à celles toxiques plus graves. Ce premier chapitre est un peu une présentation générale pour aider chacun à "créer" ses propres problèmes. D'ailleurs, on trouve certains rappels sur des menaces toxiques existantes. (sur le Yucatàn, sur la SOX, sur la Mer du Nord, sur Tripoli, etc...) Si on considère ce premier chapitre comme une introduction, il n'est pas mal. Dommage que cela ne complète pas, en apportant de nouvelles informations, les informations contenues dans d'autres suppléments (Year of The Comet pour le Yucatàn par exemple.)

### **Shifting Sands**

Vous rêvez d'envoyer vos charmants shadowrunners dans un désert de sable ? Ce chapitre est fait pour vous. Beaucoup sont décrits comme celui du Sahara, de Gobi, de Talimkatan. Mais, ce qui intéressera le plus le joueur de shadowrun est la description faite des Desert Wars. En effet, dans le nord de l'Afrique, les corporations s'affrontent dans ce qui est presque devenu un véritable show télévisé. Cela fait longtemps qu'il en

était question sans qu'on est plus d'information. Ce qui est dit est bien, mais ma curiosité personnelle n'est pas totalement satisfaite. M'enfin, c'est mieux que rien quand même.

### **The Ends of the Earth**

Après la chaleur des déserts de sable, vient le gel de ceux de glace. Et c'est ce que se propose de décrire ce chapitre. Dans cette partie, la Nation Transpolaire Aléoute qui est à la fête. Décrit comme les pays de Shadows of the North America La timeline donnée s'arrête à 2050. Je n'ai fait que parcourir, personnellement, et rien ne m'a semblé absolument génial. Serait-ce un oubli dans le précédent supplément qui est aujourd'hui complété ?

Plus intéressant, la description de l'Antartique. Cette partie est surtout intéressante, car elle rappelle le caractère "magique" du lieu, dans lequel le flux de mana varie grandement. Mais ce sont aussi des laboratoires qui sont nommés et qui peuvent donner des idées de scénarios. En effet, tout est basé sur la rumeur.

### **Up the Gravity Well**

Une petite envie d'extrapolation sur ce que pourra être le futur de Shadowrun ? Vous avez beaucoup aimé lire la course à l'espace due au passage de la Comète de Halley ? Ce chapitre est fait pour vous. Les stations des différentes corporations, sur la Lune ou dans l'espace, les plate-formes de recherche de ces dernières et bien d'autres choses



sont décrites. Cela fait beaucoup de background qui pourra servir de source d'inspiration pour envoyer vos joueurs au septième ciel. Des pistes, sur les runs à faire dans l'espace, sont aussi données. Du très sympa donc.

### Riptides

Vous voulez faire un petit tour sous l'eau, maintenant ? Rien de plus simple. Tout commence avec un petit rappel : un des articles du testament de Dunkelzahn offrait plusieurs millions de nuyens à la première corporation bâtissant une ville qui pouvait survivre en totale autonomie sous le niveau de l'eau. Même si on connaît maintenant le nom de la corporation qui triompha lors de cette "compétition", il n'empêche que beaucoup construisirent des cités en partie immergées. Ce sont elles qui sont décrites ici, et cela complète quelque peu le supplément Target : Smuggler Havens. Là encore, la lecture de ce chapitre pourra donner quelques idées sur la manière d'intégrer vos joueurs dans le décor sous marin. Tout ceci doit permettre de faire des parties assez originales.

### **Game Information**

Comme d'habitude dans les suppléments Shadowrun, ce dernier chapitre donne des données chiffrées sur tout ce qui vient d'être développé. Cela permet d'intégrer la masse de background dans une

partie pour rendre le tout "réaliste". Des véhicules, des créatures adaptées à chaque environnement, les particularités de l'utilisation de la magie dans ces zones, la manière d'utiliser chaque décor, etc...

---

### Commentaire général :

*On peut dire de ce supplément qu'il est une bonne suite à ce qui a déjà été fait. Il reprend les anciens éléments que l'on pouvait trouver éparpillés ailleurs, les rassemble et les complète. Il ne révolutionne donc pas le genre mais permet à l'univers de progresser toujours petit à petit. Aucune situation n'explose ou ne révolutionne réellement l'univers, mais tout progresse lentement, tandis que des pistes sont lancées. Je le conseille donc sincèrement à tout MJ qui veut changer l'ordinaire de leurs joueurs, ainsi qu'à ceux qui sont intéressés par la conquête spatiale.*

P.-S.

**Auteurs :** Steve Kenson, John Schmidt, Rob Boyle, Jon Szeto, Ken Peters, Lucien Soulban, Michelle Lyons

**Site officiel :** <http://www.shadowrunrpg.com>

**Édité par :** Wizkids