



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Shadowrun > Suppléments > Troisième édition
(2060-2069) > **Shadowrun 3e**



Shadowrun 3e

mardi 1er octobre 2002, par [ElvenHunter](#)

Petite introduction rapide :

Le monde de Shadowrun repose à mi-chemin entre un univers cyberpunk et un univers de fantasy : les dragons et les orks côtoient la matrice, les mégacorporation et le cyberware. C'est un élément qui fait toute la force du jeu et qui le rend réellement original.

Shadowrun fut créé en 1989 et la période de jeu débute en 2050. Les années précédentes sont évoquées dans le livre de règle, avec en particulier l'explication de l'Eveil que connut la Terre en 2011 et le crash informatique de 2029. La montée en puissance des mégacorpo dès la fin du XXe siècle est, elle aussi, invoquée.

FASA (et FanPro/Wizkids maintenant) ont su développer un univers cohérent et assez dense qui suit en parallèle plusieurs lignes de développement possible. Ainsi, les intrigues corporatistes ont pu être mêlées à l'existence d'elfes immortels, puis plus tard l'élection d'un dragon au poste de Président des UCAS (la cote nord est des Etats-Unis actuelles) et la mort de ce dernier ont été abordées en parallèle avec les tensions qui existent au sein des mafias qui peuplent l'Amérique du Nord, tandis que les corporations se déchirent dans des guerres corporatistes toujours plus meurtrières. La force de Shadowrun tient dans le grand nombre de pistes qui peuvent permettre d'aborder le jeu. La mise en parallèle avec le jeu Earthdawn, le « passé du monde de Shadowrun », permet là encore de développer encore plus le background général du jeu.

Les règles :

Elles font appel à l'utilisation des D6. On lance un nombre de dés défini par les compétences (ou les attributs) du personnage, contre un seuil de réussite fixé par le MJ (4 est un seuil de difficulté moyenne) et on regarde combien de fois ce seuil a été dépassé. Ce système n'est pas parfait, mais il a l'avantage d'être assez simple. Il est, de plus, utilisé pour toutes les actions du jeu, que cela soit le combat, la magie, le decking (les actions qui se déroulent dans la Matrice, un super Internet) ou le rigging (le pilotage de véhicules interfacés)

Et je joue quoi, moi, dans l'histoire ?

Les possibilités d'incarner divers types de personnages sont assez nombreuses dans le jeu. Le livre de règle ne donne que l'idée d'un shadowrunner, c'est à dire une sorte de mercenaire urbain qui, par l'intermédiaire de Johnson (le nom générique pour le contact) travaille dans l'ombre pour les corporations. Les runners sont assez divers et variés et déjà là il est possible de jouer beaucoup de choses : un decker (pirate informatique), un mage, un rigger (personne connectée à un véhicule), un samouraï des rues ou un adepte. D'ailleurs, il est possible de jouer autre chose que ces archétypes, le jeu ne fonctionnant pas en terme de "classe de personnage."

Puis, avec l'évolution des suppléments, des pistes ont été apportées pour jouer un mafieux ou un

policier (via l'Underworld SB), un contrebandier (via Target : Smuggler Havens), un pirate (via Cyberpirates) et bien d'autres choses encore. On voit donc que les possibilités sont presque infinies. Sinon, l'originalité du monde de Shadowrun, par rapport à celui d'un univers cybernétique classique, réside dans l'Eveil... donc dans la magie. Il est possible de jouer des personnages de races rencontrées généralement dans les univers med-fan. Orks, trolls, elfes, nains (et leurs variantes) côtoient donc les humains. Chaque race a ses bonus, chaque race n'est pas perçue de manière identique par les autres. Deux personnages aux mêmes compétences, de races différentes, pourront donc être joués totalement différemment.

Au joueur de faire son choix pour créer le personnage de ses rêves.

Pour ce qui est des scénarios, ils sont eux aussi très variés. Il peut s'agir de mener un enlèvement, d'aller cambrioler une corporation, de faire de la contrebande, d'arraisonner un navire, d'infiltrer une base lunaire (oui oui, cela existe), beaucoup de choses sont possibles. Et ceci d'autant plus que la diversité des personnages fera que la façon de jouer une mission sera totalement différente selon le groupe.

timeline officielle.

La matériel de base :

Le Livre de règles et quelques dés peuvent être suffisants. Un supplément décrivant une ville ou un pays peut aussi être intéressant pour débiter. New Seattle, par exemple, possède quelques pistes pour n'importe quel MJ en manque d'inspiration.

Généralement, on conseille aussi le supplément *Magic In The Shadows* (la Magie du Sixième Monde), pour mieux cerner la magie. Pour ceux qui préfèrent les flingues, le *Cannon Companion* sera plus utile, naturellement.

Quelques suppléments de la troisième édition

Target : Wastelands décrit les zones toxiques du monde comme le Yucatan, l'Afrique (soumise aux Desert Wars), etc... C'est un supplément de background qui peut être assez intéressant.

Shadows of North America propose un survol de l'Amérique du Nord. Il devrait être traduit par Descartes et est recommandé pour les MJ's débutant dans le jeu. Personnellement, il m'a un peu déçu, mais il possède des éléments exploitables. On peut considérer qu'il servira de base à des développements futurs qui feront avancer le monde de Shadowrun.

Threats 2 est basé sur le même principe que le premier supplément qui portait ce nom. Des menaces sont décrites en quelques pages. Ce supplément sera plus exploité par la suite, il fournit là encore des pistes.

Target : Awakened Lands (les Terres d'Eveil) décrit les zones magiques (ou de réputation magique), du monde de Shadowrun. Une très grosse partie est dédiée à l'Australie.

Year of The Comet (L'année de la Comète) est le

Les suppléments :

Les suppléments sont assez variés. Ils comptent des scénarios, des campagnes ou des décors de campagne, des suppléments techniques et d'équipement, des suppléments de background pur ou de description de certains acteurs de l'ombre.

C'est aussi cette diversité qui fait la richesse du jeu. C'est grâce à l'ensemble de ces suppléments que le jeu progresse. En effet, des points du jeu sont développés dans des scénarios, aussi bien que dans les suppléments de background, ceux techniques ou ceux décrivant des groupes particuliers de l'ombre... Certains suppléments (comme *Portfolio of a Dragon : Dunkelzahn's Secrets*, ou les deux *Threats*) n'ont d'ailleurs pour but que d'ouvrir des pistes qui seront développées par la suite dans la



premier supplément paru depuis la disparition de FASA. Il décrit les événements qui accompagnent la Comète de Halley et bouleverse beaucoup le monde de Shadowrun.

Quelques liens utiles :

www.shadowforums.com est le forum francophone sur lequel on parle de Shadowrun.

www.dumpshock.com est le forum en anglais qui traite de Shadowrun

www.penombre.com est le site sur lequel on peut trouver le fanzine Laser de Lune, dédié à Shadowrun.

www.multimania.com/daegann est un site qui présente de nombreuses créations personnelles, en particulier, une description de la Corée

www.perso.wanadoo.fr/archaos est le site d'Archaos qui contient de nombreuses traductions et qui est assez complet.

www.perso.wanadoo.fr/damage_inc Est un site sur lequel vous pourrez télécharger plein d'e-zines anglais.

www.multimania.com/elkiki est mon site, avec pas mal de créations personnelles et des traductions.

<http://fr.groups.yahoo.com/group/Shadowrun-france> est la mailing en français, pour les joueurs.