

# L'univers de Shadowrun

lundi 26 décembre 2005

Voici une petite introduction au monde de Shadowrun, suivie d'une petite chronologie qui permettra au profane de comprendre un peu mieux le pourquoi du comment. Et accessoirement, elle permettra aux runners aguérés de tester leurs connaissances du sixième monde.

Le monde de shadowrun est une projection du nôtre en l'an 2070 ap JC. Depuis notre bon vieux 20ème siècle, les choses ne se sont pas améliorées. Les sociétés commerciales se sont regroupées en conglomérats de plus en plus puissants et de plus en plus diversifiés. On les appelle les Mégacorporations (corpos ou mégacorps pour faire plus court). Les mégacorporations écrasent le monde sous leur pouvoir économique, et ont ravi la majorité de leurs prérogatives aux gouvernements. Autant dire qu'elles font la loi.

La technologie n'est pas en reste : elle permet maintenant de se connecter directement aux machines et au réseau des réseaux : la matrice. Elle permet aussi de remplacer pratiquement n'importe quelle partie du corps humain par un équivalent artificiel bien plus efficace. La greffe cybernétique est devenue un phénomène de mode. Plus ça se voit, plus c'est chromé, plus c'est cool. Bien sûr, tous ces progrès n'ont pas amené que du bon : il y a de nouvelles drogues, des moyens de destruction encore plus terrifiants, des pirates technologiques qui feraient passer ceux que nous connaissons au XXe siècle pour d'aimables GO de village de vacances.

Enfin, le changement le plus marquant, certainement, est le retour de la magie. Selon le calendrier maya, la terre est entrée dans le

sixième âge, et ceci correspond à l'éveil de la magie sur Terre (d'aucuns prétendent qu'il s'agit d'un réveil). Ceci a eu des conséquences impressionnantes, comme l'apparition de nombreuses espèces que l'on croyait légendaires (Dragons, licornes, phoenix, cerbères...). Sous l'influence de la magie, une partie de la population a même muté pour devenir des elfes, des nains, des orks et des trolls. De plus, les hommes ont découvert qu'ils avaient la possibilité de lancer des sorts et d'invoquer des esprits très facilement. Les plus habiles dans ces nouvelles disciplines sont les peuples à spiritualité très développée, dont les indiens d'Amérique. Ceux-ci en ont profité pour faire valoir leurs droits sur le territoire américain, causant d'énormes bouleversements géopolitiques résultant par la dislocation des USA et la création d'une multitude de pays sur le continent nord-américain.

Dans ce monde de folie où aucune limite (économique, technologique, magique) ne semble jamais pouvoir être atteinte, les joueurs incarnent des Shadowrunners. Mercenaires des rues à l'existence complètement clandestine, ils gagnent leur vie en faisant le sale boulot des Mégacorporations. Qu'ils fassent cela par idéal, uniquement pour l'argent, ou pour avoir leur dose d'adrénaline, les shadowrunners sont des agents de l'ombre mettant leur connaissance de la rue et leur débrouillardise au service du

plus offrant.

Les aventures vécues par les joueurs se déroulent souvent à Seattle, enclave des UCAS (les restes des USA) au beau milieu des nouveaux territoires amérindiens. La position géographique de ce mégaplexe (il a bien fallu trouver un terme pour désigner les villes tentaculaires qui se sont créées au début du XXI<sup>e</sup> siècle) en fait une plaque tournante pour tous les commerces, échanges culturels et trafics. Normal, donc, que les opportunités de shadowruns y soient nombreuses.

---

Voici un petit historique qui vous permettra de comprendre comment le monde de shadowrun en est arrivé là.

Cette chronologie est tirée du livre des règles de Shadowrun, troisième édition (©1998, FASA) (Adaptation et compilation par DigiNico//Corrections et réactualisation par Bobba)

· **Fin 1999-début 2000** : Suite à une grève des camionneurs ravitaillant New York en denrées alimentaires, les émeutes se multiplient. Seretech, une entreprise de recherche médicale, doit ouvrir le feu sur la foule pour préserver un convoi de déchets contaminés. Après passage devant la Cour Suprême, l'affaire aboutit à l'autorisation pour l'entreprise d'avoir sa propre force armée pour préserver ses activités.

Cette décision est élargie au niveau mondial en 2001, par la décision Shiawase donnant l'extraterritorialité aux corporations multinationales. Les corpos sont désormais souveraines sur leurs possessions immobilières. Le Japon, après avoir assaini ses finances, repart à l'assaut du monde économique.

Les corporations, confiantes en leur pouvoir, revendent l'acquisition des réserves indiennes des USA pour en exploiter les ressources énergétiques. Un groupe d'amérindiens s'y oppose en prenant le contrôle d'un silo de missiles nucléaires tactiques. Les terroristes sont maîtrisés, mais on frôle la catastrophe nucléaire. L'opinion publique, habilement manipulée, demande des représailles : le gouvernement autorise la déportation des indiens dans des camps de concentration pour laisser la place libre aux industries pétrolières.

· **2009-2010** : Le Syndrome Toxicologique Viralement Induit (le VITAS) décime 10% de la population du globe en une gigantesque pandémie. Les états du tiers-monde sont le plus touchés, mais on observe des scènes de panique et des émeutes un peu partout. Fait étrange : certains enfants naissent avec des particularités physiques étonnantes. On nomme ces deux nouvelles races "elfes" et "nains".

· **2011** : L'année du Chaos. Les manifestations magiques se multiplient. Le shaman Daniel Coyote-Hurlant emmène sa tribu hors du camp de rééducation d'Albilene, malgré le tir nourri des gardiens. Au Japon, le grand dragon Ryumyo fait son apparition. Pour tous, il est désormais clair que la magie existe. Coïncidence ou pas, cette année correspond à la fin du cinquième cercle et au début du sixième cercle dans le calendrier Maya, qui annonce les événements à venir avec une troublante exactitude. Mais à l'époque, personne n'y prend garde. Plus tard, on dira que 2011 fut l'année de l'Eveil.

· **2014-2018** : Le gouvernement américain mène une guerre de plus en plus ouverte contre les indiens. Ceux-ci, réunis au sein de la NAO (Nation des Américains d'Origine),

résistent en utilisant la magie de la Terre contre les armées des USA. Manipulations climatiques, tremblements de terre, et pour finir, éruptions volcaniques déclenchées par la Grande Danse-Fantôme montrent clairement que les indiens ont la magie pour eux, et qu'ils sont les plus forts.

· **2018** : Le traité de Denver reconnaît la souveraineté de la NAO sur la majorité du continent ouest-américain. Le gouvernement américain en sort très affaibli.

Les premières interfaces cerveau/ordinateur sont construites. La technologie SISA (Système d'Induction Sensorielle Artificielle) est née.

· **2021** : Le phénomène qu'on appellera plus tard la "gobelinisation" débute. Un peu partout dans le monde, 10% de la population subit d'étranges et monstrueuses mutations, qui déforment leurs victimes jusqu'à leur donner une apparence assez repoussante. On les qualifie d'"orks", ou de "trolls" par analogie avec ces êtres de légende. Cependant, ces créatures gardent largement leur aspect et leur intelligence humains. Mais cela ne suffit pas à éviter qu'on les qualifie de "race". Les mouvements racistes changent de cible : la couleur n'est plus la question. Il s'agit maintenant de défendre l'humanité pure contre les races dégénérées (les orks et les trolls, et dans une moindre mesure, les elfes et les nains ; tous regroupés sous l'appellation métahumanité). Partout des massacres racistes voient le jour.

A la fin de l'année, le VITAS refait son apparition, balayant 10% de la population mondiale de nouveau.

· **Années 2020** : Des progrès spectaculaires sont réalisés dans les sciences (fusion froide, connexion neurale aux ordinateurs...) et dans l'étude de la magie (la magie est acceptée comme science à part entière dans de

nombreuses universités).

· **2029** : Un virus informatique inconnu s'attaque à tous les ordinateurs connectés à internet. La virulence et la rapidité d'action du virus surprennent tout le monde. Le monde frôle l'effondrement économique. Un groupe de recherche de l'armée américaine, Echo Mirage, met toutes ses connaissances en cyber-technologie au service de la lutte contre le virus. Après plusieurs essais désastreux pour les hommes et le matériel, ils parviennent à anéantir la menace.

L'attaque virale laisse le réseau informatique mondial en cendres. Les Mégacorporations en reconstruisent un neuf, plus sécurisé, plus efficace et plus convivial. C'est la Matrice : un monde virtuel immense qui représente tous les ordinateurs interconnectés et toutes les données qu'ils abritent. Les corpos y intègrent le concept de G.L.A.C.E (Générateur de Logiciel Anti-intrusion par Contre-mesures Electroniques), logiciels de protection censés prévenir toute nouvelle attaque de virus.

Parallèlement, les premiers cyberterminaux clandestins se vendent dans la rue, armant les pirates informatiques pour s'attaquer aux systèmes matriciels entourés de GLACE. L'ère de l'information entre dans son apogée. L'information est ce qui a le plus de valeur dans le monde.

· **2030-2040** : Le crash informatique mondial se combine à l'apparition de la magie et des métahumains, pour provoquer une période de grands troubles pendant laquelle les instincts les plus conservateurs s'expriment. De nombreux états ne survivent pas au désastre. Le vieux continent sombre dans les Euro-guerres, conflits larvés qui dureront dix ans. Le continent américain connaît une vague de soulèvements indépendantistes sans précédent, se soldant par un morcellement en autant de pays qu'il y a de communautés

revendiquant leur souveraineté. La magie met des moyens de pression énormes dans n'importe quelles mains. Ce qui reste des USA et du Canada, devenus les UCAS (United Canadian & American States) doivent partager le continent du nord avec les CAS (Confederated American States) et une multitude d'états nés du morcellement de la NAO. Ces états se sont souvent constitués autour d'une même communauté de pensée, voire d'une même race (notamment l'état elfique du Tir Tairngire).

· **2039** : L'humanité, traumatisée par tous ces changements, cherche un bouc émissaire. Ce sont les métahumains qui sont désignés, et une grande vague de massacre oppose les "norms" aux "métas", culminant lors de la "Nuit de la Rage". Cette nuit-là, de nombreuses émeutes se transforment en gigantesques parties de lynchage au cours desquelles des milliers de métahumains trouvent la mort.

Parallèlement, le terrorisme se développe à une cadence alarmante. N'importe quelle cause trouve des sympathisants prêts à tout pour la voir triompher. De nombreuses sectes font leur apparition, recrutant parmi les jeunes. Certaines revendiquent ouvertement une philosophie combattante, d'autres se bâtissent une respectabilité en se donnant le nom de policlub et en adoptant des statuts de type associatifs. Il n'empêche que beaucoup sont des organisations violentes et incontrôlables (le policlub Humanis est ouvertement raciste envers les "métas").

· **2050** - : Les choses se tassent peu à peu. L'humanité apprend à vivre petit à petit avec la cybertechnologie, la magie et la métahumanité. Un semblant de stabilité politique et économique gagne le monde. Mais cette nouvelle tranquillité ne tient qu'à un fil. Les policlubs militent chacun pour leur petite cause ; les états se livrent à une guerre larvée dans

de nombreux "points chauds" frontaliers ; les mégacorporations s'affrontent tant économiquement que militairement, et bafouent les quelques lois gouvernementales qui leur sont encore applicables ; les sectes et mouvements éco-terroristes font du terrorisme une façon de vivre.

Mais le monde se demande ce qu'il va encore lui tomber dessus.

· **2052** : la technologie continue encore et toujours sa course folle. Une nouvelle science va révolutionner le monde : le biotechnologie. Le bioware, Sorte d'implant organique, moins invasif que le cyberware, connaît un grand succès dès sa sortie sur le marché.

· **2055** : le FBI des UCAS découvrent que des "esprits insectes" se servent de "la confrérie universelle" pour recruter des corps hôtes, et afin d'invoquer d'autres esprits insectes. Les investigations qui suivirent mirent en lumière d'énormes "ruches" dans plusieurs villes des UCAS, et principalement à Chicago, qui sera terrorisée par des nuées d'esprits jusqu'en 2058.

· **2056** : le président des UCAS, Steele, est réélu. Fermeture officielle de La Confrérie Universelle, suite à une vague d'arrestations et d'opérations commandos.

· **2057** : Un énorme scandale frappe les UCAS, des éléments prouvant avec certitude que les élections de 2056 étaient truquées. Le président Steele et le Vice-président Booth sont destitués. Une nouvelle élection à lieu, et contre toute attente, c'est Dunkelzahn, un grand dragon, qui est élu. Toutefois, son bonheur sera de courte durée. La nuit de son investiture, Dunkelzahn est assassiné par une explosion aussi étrange que puissante, qui désintègre sa limousine. suite à cet événement, des émeutes embrasent les UCAS, encore une fois.

·**2058** : Début d'une grande guerre corporatiste (particulièrement entre Fuchi et Renraku, deux géants de l'informatique).

·**2059** : La Renraku arcology (un bâtiment totalement automatisé de Seattle) subit une déconnexion totale pour une raison inconnue. Les hauts responsables se refusent à tout commentaire.

·**2060**: première victime de la guerre corporatiste : Fuchi Industrial Electronics. Son ex pdg, Richard Villier, quitte la corporation et investit dans Novatech pour en faire son nouveau cheval de bataille.

·**2061**: Connue sous le nom de l'année de la comète (Passage de la comète de Halley) cette année marque surtout un nombre incroyable de

catastrophes "naturelles" : tremblements de terre, tempêtes de magie et autres événements quasi cataclysmiques secouent notre bon vieux 6ème monde. Le 24 décembre, un dragon fantôme nommé "GhostWalker" par les médias sort de la brèche magique laissée sur le lieu du meurtre de Dunkelzahn.

·**2064** : conséquence d'une longue trame d'évènement, la matrice telle qu'on la connaît disparaît, tandis que des bombes EMP (bombes électromagnétique détruisant tout dispositifs électronique) sont lâchées sur les principales villes du monde. L'hiver 2064 se déroule dans une ambiance Apocalyptique.

[début](#) | [Retour](#)