

VENDEZ VOTRE ÂME

*La magie peut vous cramer le cerveau
et vous dessécher l'âme.*

Elle peut insuffler la puissance dans chaque millimètre de vos veines, ou vous réduire en un tas de cendres au fond d'une ruelle sombre. Elle est dangereuse, mais pour les lanceurs de sorts du Sixième Monde elle en vaut la peine. Car la magie c'est le pouvoir et, dans le Sixième Monde, le pouvoir ne peut se tenir que fermement et à deux mains.

Sorts, rituels, préparations alchimiques, pouvoirs d'adepte, métamagie : tous ces éléments et d'autres encore peuvent aider un shadowrunner Éveillé à se sortir du caniveau pour goûter à la grande vie. Le **GRIMOIRE DES OMBRES** contient davantage d'options pour les joueurs de *Shadowrun*, des informations sur les traditions magiques, les sociétés magiques et sur les dangers et avantages de la vie d'un lanceur de sorts... dans un monde où « butez le mago en premier » est un adage bien connu. Avec des options supplémentaires, des règles plus détaillées, des menaces plus mortelles et des dizaines de manières de s'amuser avec la magie, le **GRIMOIRE DES OMBRES** est un livre essentiel pour quiconque joue à *Shadowrun*, Cinquième édition.



SHADOWRUN CINQUIÈME ÉDITION



Sous licence



BBESR505

©2015 The Topps Company, Inc. All rights reserved. Matrix and Shadowrun 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. Printed in the USA.

GRIMOIRE DES OMBRES



CATALYST
game labs™


BLACKBOOK
EDITIONS

INTRODUCTION	5	Les Croisés Mystiques	62	Lien du sang	91
LÀ OÙ PEU OSENT S'AVENTURER	6	Le Malakim	64	Rite du sang	91
SURVIVRE À LA MAGIE	10	Confrérie du Croissant de Fer	64	ESPRITS DE L'OMBRE	92
NAÎTRE ÉVEILLÉ	11	Gladio	65	Types d'esprits de l'ombre	92
La magie dans la culture populaire	12	Éclaireurs	65	Cauchemar	92
La magie dans les cultures ethniques	13	SOCIÉTÉS SECRÈTES	65	Muse	92
La magie à l'école	15	Ordo Maximus	66	Noirceur	92
La magie à l'Université	16	Vigor Sanguis	66	Spectre	92
Travailler pour M. Johnson	17	La Loge Noire	66	Succube	92
Travailler pour l'Église	19	La Confrérie des ténèbres	67	Esprit de l'ombre	93
La Magie dans les Ombres	20	Benandanti XXV	67	SHEDIM	93
LA MAGIE DANS LE MONDE	24	SOCIÉTÉS HYSTÉRIQUES	69	Shedim	93
LES LOIS DE LA MAGIE	25	Enfants du Dragon	69	Maître shedim	93
La magie, c'est la vie	25	Les Technomagiciens	69	ESPRITS INSECTES	93
La magie est sensible	25	La Loge du Cheval Peint	69	Invoker des esprits insectes	94
La magie est imprévisible	25	Les Chamans de Shasta	70	Chamans insectes	94
La magie est puissante	26	Mana	70	Esprits Reine et Mère	94
La magie se défie des règles	26	Société du Phénix	71	Esprits insectes de ruche	95
Les règles que nous imposons	26	Société d'Aleph	71	Fourmi	95
TOPOGRAPHIE ASTRALE	28	ORGANISATIONS RELIGIEUSES	72	Guêpe	95
Faïlles astrales	28	Ordre de Saint Sylvestre	72	Sauterelle	95
Hauts-fonds astraux	28	Jamil Islamyah	74	Termite	96
Alchera	29	Briseurs d'os	74	Esprits insectes solitaires	96
CHAMP MAGIQUE	30	GROUPES LOCAUX	75	Cafard	96
Alignement	30	Marcheurs des Plans	75	Cigale	96
Acclimatation	30	Cercle des Faucons	75	Coléoptère	96
Orientations du mana	31	Dead Warlocks	75	Luciole	96
PHÉNOMÈNES ASTRUX	32	Ordre Hermétique de l'Aurore Aurique	76	Mante	97
Creux mana	32	Le Rat Pack (Manhattan)	76	Mouche	97
Vides mana	32	Sœurs d'Ariane	77	Moustique	98
Distorsions mana	33	À LA PÉRIPHÉRIE	77	Types d'esprits insectes	98
Lignes mana	33	MAGIE NOIRE	78	Éclaireur	98
Effets Sha et Sheng	35	LES ARTS SOMBRES	79	Nourrice	98
Tempêtes mana	35	Sombrer dans les ténèbres	79	Nymphes	99
TRADITIONS MAGIQUES	38	Le double maléfique	80	Ouvrier	99
LES FONDEMENTS DE VOS CROYANCES	39	Esprits corrompus	80	Soldat	99
LES TRADITIONS DU SIXIÈME MONDE	41	Les Chemins de la damnation	80	Reine/Mère	99
Tradition Aztèque	41	Magie toxique	80	CRÉATURES DE L'INCONNU	99
Bouddhisme	42	Magie du sang	81	Manananggal	99
Cabalisme	43	Magie insecte	81	Engkanto	100
Druidisme	43	Esprits malveillants	81	GRIMOIRE ENRICHIS	102
Hindouïsme	44	L'INCONNU	81	INTRODUCTION	102
Islam	45	MAGIE TOXIQUE	84	SORTS DE COMBAT	102
Magie du chaos	45	La voie pervertie	84	Brise-bouclier	102
Magie noire	46	Adeptes toxiques	85	Corrosion de [objet]	102
Shintoïsme	47	Esprits mentor toxiques	86	Fusion de [objet]	102
Théurgie chrétienne	47	Fatalité	86	Bouillie de [objet]	102
tradition sioux	48	Mutation	86	Défonçage [objet]	103
Vaudou	49	Pestilence	86	Démantèlement [objet]	103
Voie de la Roue	50	Pollution	86	Démolition [objet]	103
Wicca	50	Sites de corruption	87	Destruction de [esprit libre]	103
Wuxing (Les Cinq Phases)	51	Arts pervers	87	Destruction de [véhicule]	103
Zoroastrisme	52	Esprits toxiques	87	Dissipation de [focus]	103
SOCIÉTÉS MAGIQUES	54	Abomination	87	Eau de feu	103
POURQUOI NOUS NOUS RASSEMBLONS	55	Délétère	87	Napalm	103
LES GROUPES PUBLICS	57	Épidémie	88	Flot de pollution	104
Association pour la Préservation de l'Espace Astral (APEA)	57	Fange	88	Vague de pollution	104
Association des marchands de talismans	58	Stérilité	88	Insecticide anti [esprit insecte]	104
Illuminés de l'Aube Nouvelle	59	Nucléaire	88	Lance de glace	104
La Porte d'Ishtar	60	MAGIE DU SANG	88	Tempête de glace	104
École de la Garde de Fer	60	La voie du sang	88	Rayon radioactif	105
SOCIÉTÉS CORPORATISTES	61	Métamagie	89	Explosion radioactive	105
Unité de recherches 13 de MCT	61	Sacrifice	89	Supprimer [métatype / espèce]	105
Institut Dunkelzahn pour la recherche magique	62	Cannibalisme	90	Tuerie [métatype / espèce]	106
		Saignée de pouvoir	90	Carnage [métatype / espèce]	106
		Focus	90	SORTS DE DÉTECTION	106
		Esprits du sang	90	Catalogue	106
		Rituels du sang	90	Clairvoyance astrale	106
		Convocation d'esprit du Sang	91	Diagnostic	106
		Hémorragie	91	Emprunt de sens	106
				Sens animal	106

Œil de la meute	106	Filet mana	116	ARTS NOBLES	143
Fenêtre mana	107	Liquéfaction	116	Géomancie	143
Fenêtre astrale	107	Maquillage	116	Nécromancie	144
Message astral	107	Métamorphose	116	Psychométrie	144
Œil de faucon	107	Métamorphose (animal)	116	Divination	147
Perception spatiale	107	Mode	117	ARTS SPIRITUELS	148
Perception spatiale, étendue	107	Mur de [élément]	117	Convocation	148
Reconnaissance de pensée	107	Pétrification	117	Canalisation	148
Reconnaissance de pensée, de zone	107	Préservation	118	Exorcisme	149
Réseau télépathique	108	Protection de véhicule	118	ARTS INVISIBLES	149
Réseau télépathique, étendu	108	Purification de [élément]	118	Camouflage	149
[Sens] cryptesthésique	108	Ralentissement de véhicule	118	Signature flexible	150
Signature astrale draconique	108	Réparation	118	ARTS DÉFENSIFS	150
Traduction	108	Reptation du gecko	118	Magie apotropaique	150
Visée améliorée	108	Sterilisation	119	Activation	152
Vision nocturne	109	Vérité	119	ARTS THAUMATURGIQUES	153
SORTS DE SANTÉ	109	Verrouillage	119	Alchimie / Magie rituelle / Lancement de sorts avancés	153
Ambidextrie	109	RITUELS DES OMBRES	120	Alchimie avancée	153
Augmentation de Limite naturelle	109	INTRODUCTION	121	Magie rituelle avancée	153
Diminution de Limite naturelle	109	Adeptes et rituels	122	Lancement de sort avancé	154
Coup de fouet	109	RITUELS	122	Centrage	154
Diminution des réflexes	109	Augure et sortilège	122	Purification	155
Facilitateur	109	Cercle de dispersion	123	Sensation	155
Jeûne	109	Cercle de protection	123	ARTS PHYSIQUES	156
Soulagement de l'addiction	110	Cercle de purification	123	Voie de l'indécis	156
Soulagement de l'allergie	110	Cercle de soins	124	Centrage d'adepte	156
Réveil	110	Convocation [type d'esprit]	124	Infusion	156
SORTS D'ILLUSION	110	Détection à distance	125	Point de pouvoir	156
Barrière acoustique	110	Double astral	125	Modelage du Qi	156
Brouillage	110	Expiation	125	Voie de la bête	156
Brouillage, de zone	110	Harmoniser [animal]	125	Prédateur alpha	156
Camouflage	110	Harmoniser [objet]	125	Griffes	156
Camouflage physique	110	Homoncule	126	Forme totemique [animal]	157
Double physique	111	Imprégnation d'objet	126	Voie de l'artiste	157
Euphorie	111	Invocation d'allié	126	Artiste hypnotique	157
Euphorie de masse	111	Invocation d'esprit sous forme majeure	126	Artiste corporel	157
Inversion de signature de véhicule	111	Kything	127	Voie de l'athlète	157
Maquillage de véhicule	111	Lien de groupe	128	Marche aérienne	157
Mauvais pressentiment	111	Lumière du Dharma	131	Prouesse surnaturelle	157
Métal brûlant	112	Malédiction	131	Voie de l'invisible	157
Privation de [sens]	112	Manifestation sha	131	Toucher fantomatique	157
Privation de [sens] de masse	112	Marque de mort	131	Immobilité du vide	158
Puanteur	112	Murmure des os	131	Voie de l'orateur	158
Nuage pestilentiel	112	Octroi de pouvoir	132	Aura féérique	158
Songe	113	Transfert temporaire	132	Diabolo beau-parler	158
SORTS DE MANIPULATION	113	Marque Qi	132	Présence	158
Altération de la température	113	Orienter une ligne mana	132	Voie des esprits	158
Apaisement d'un animal	113	Pacte spirituel	132	Exorcisme	158
Apaisement d'une meute	113	Préparation de réceptacle vivant	132	Domaine du spirituel	158
Augmentation de Limite matérielle	113	Préservation mortuaire	133	Psychométrie	158
Diminution de Limite matérielle	113	Recharge de réactifs	133	Voie du guerrier	158
Augmentation du bruit	113	Renouvellement	134	Barrage	158
Diminution du bruit	113	Rituel de changement	134	Domaine du guerrier	159
Aura de [élément]	114	Rituel de purification	134	Maître du Taijiquan	159
Barrière anti-esprit	114	Rune chargée	134	Voie du grillé	159
Barrière anti-esprit offensive	114	Rune d'alarme	135	Qi brûlant	159
Barrière anti-insectes offensive	114	Rune de camouflage	135	Voie du magicien	159
Barrière mana offensive	114	Rune de dissimulation	135	Célérité digitale	159
Brouillage du mana	114	Rune de seuil	135	Maître des neuf chakras	159
Brume	114	Rune piégée	136	L'ARDOISE DU BOUCHER	160
Chute féline	114	Rune polarisée	136	MAGIE PHYSIQUE	164
Colle	114	Saignée	136	LES ADEPTES DANS LE SIXIÈME MONDE	165
Bande de colle	115	Sensation étendue	137	Perception du public	165
Consolidation	115	Sort Prodigue	137	Suivre son orientation	165
Contrôle d'animal	115	Vision du sang	137	Adeptes mystiques : brouiller les lignes magiques	166
Contrôle de meute	115	Vision tellurique	137	Les adeptes dans les Ombres	166
Déflexion	115	SECRETS D'INITIÉ	138	LE RENOUVEAU DES VOIES TRADITIONNELLES	166
Défense forcée	115	INTRODUCTION	139	La voie de la bête	167
Façonnage de [matériaux]	115	Le rite d'initiation	139		
Impulsion	115	Épreuves initiatiques	140		
Liens	116				
Filet	116				
Liens mana	116				



La voie de l'artisan	167	La voie de l'orateur	177	Tempête	199
La voie de l'artiste	167	La voie des esprits	178	Voracité	199
La voie de l'athlète	167	La voie du guerrier	178	Nouvelle faiblesse d'esprit	199
La voie de l'invisible	167	La voie du grillé	178	Évanescence	199
La voie de l'orateur	167	La voie du magicien	178	Nouveaux traits	199
La voie des esprits	168			Champion des esprits	199
La voie du guerrier	168			Indomptable	199
La voie du grillé	168	UNE TOUCHE D'IMMATÉRIEL	180	Paria spirituel	200
La voie du magicien	168	DE LA NATURE DES ESPRITS	181	Servile	200
NOUVEAUX POUVOIRS D'ADEPTES	169	Ce que sont les esprits	182	Nouveaux esprits mentors	200
Arme élémentaire	169	D'où viennent les esprits	182	Chaos	200
Analytique	169	Comment se comportent les esprits	183	Conciliateur	200
Bélier spirituel	169	Ce que veulent les esprits	185	Fureur	200
Berserk	169	LES HABITANTS DE L'ASTRAL	187	Oracle	200
Chute libre	169	Les esprits sous forme majeure	187	Esprits alliés	201
Combat en aveugle	169	Les esprits mentors	188	Esprits avatars	203
Concentration intensifiée	170	Les esprits avatar	188	Esprits libres	203
Conservation de la chaleur	170	Les esprits libres	188	Nouveaux pouvoirs	203
Contre-attaque	170	Les esprits alliés	190	Esprits de forme majeure	206
Contrôle de la mélanine	170	Autres phénomènes spirituels	191	Réputation dans le monde des esprits	206
Contrôle métabolique	170	Echo astral	191		
Corps élémentaire	170	Fantômes	191		
Coup devastateur	170	Esprits sauvages	191	CHANGER LE PLOMB EN NUYENS	208
Dégainement éclair	170			INTRODUCTION	209
Détection de mouvements	171	VENDRE SON ÂME	191	LES BASES DE L'ALCHIMIE: LA PRÉPARATION	209
Doigts de fée	171	L'échange karmique	191	L'orichalque, le réactif standard	209
Élasticité	171	Les pactes spirituels	191	Créer des réactifs raffinés et radicaux	210
Empathie animale	171	Rééquilibrer la balance	192	Les boutiques de marchand de talismans	211
Focus vivant	171	INFORMATIONS DE JEU	192	(aucun retour accepté !)	211
Frappe déséquilibrante	171	Nouvelles règles concernant les esprits	192	Appareil photographique vif-argent	211
Frappe élémentaire	171	Nouvelles options pour les esprits	193	Aqua fictus	212
Frappe névralgique	172	Nouveaux types d'esprits	193	Aqua fortis	212
Frappe pénétrante	172	Esprits Gardiens	193	Aqua regia	212
Frappe toxique	172	Esprits Guides	193	Aqua vitae	213
Froide détermination	172	Esprits des Plantes	193	Entraves mystiques	213
Glisse	172	Esprits Ouvriers	194	Fétiches	214
Griffe spirituelle	172	Nouveaux pouvoirs d'esprits	194	Govi	214
Contrôle de la kératine	173	Anaphylaxie	194	Lien symbolique	214
Immobilité	173	Attaque élémentaire (polluant)	194	Le lotus de papier	215
Linguistique	173	Attaque élémentaire (radiations)	194	Main de la gloire	215
Maîtrise corporelle	173	Aura de mort	194	Optigramme mortis	215
Maîtrise des projectiles	173	Camouflage d'aura	194	Plaques photographiques manasensibles	216
Mémoire tridimensionnelle	173	Chape d'ombre	195	Poudre astrale	216
Nuage pestilentiel	174	Communauté mentale	195	Préparation d'un réceptacle inanimé	216
Rage du berserker	174	Divination	195	Shofar	216
Riposte	174	Drain d'énergie	195		
Sens magique	174	Forme réaliste	195	ALCHIMIE AVANCÉE	217
Sculpture faciale	174	Garde magique	195	Composés magiques	217
Soins empathiques	174	Habitation	196	Composés magiques dotés de pouvoir	218
Soulagement de la douleur	175	Lien mental	196	AgHexHex	219
Substance	175	Lien sensoriel	196	MCPB	219
Suspension	175	Mutagène	197	Malédiction de Lot	219
Tolérance à la température	176	Octroi	197	Sauge	220
Ton autoritaire	176	Pestilence	197	Force spirituelle	220
Voile	176	Portail Astral	197	Mousse de sorcière	220
NOUVEAUX TRAITS D'ADEPTE: LES VOIES	176	Possession	198		
La voie de la bête	176	Projection sonique	198	LA VIE D'UN MARCHAND	222
La voie de l'artisan	176	Reflet du désir	198	DE TALISMANS	
La voie de l'artiste	177	Renforcement	198	LES MARCHANDS DE TALISMANS	227
La voie de l'athlète	177	Résistance au bannissement	198	ET LES RÉACTIFS	
La voie de l'invisible	177	Séisme	198	Le business des marchands de talismans	231
		Silence	198		

Titre original : *Street Grimoire*

Copyright © 2014

The Topps Company, Inc. Tous droits réservés

Street Grimoire, *Shadowrun* et *Matrix* sont des marques déposées et/ou des marques de fabrique de The Topps Company, Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Aucune partie de cet ouvrage ne peut être reproduite, placée dans un système de partage de données, ou transmise sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite préalable du propriétaire du copyright, ni être mise en circulation sous une autre forme que celle sous laquelle elle a été publiée.

Photocopie autorisée pour usage personnel uniquement.

Version américaine publiée par Catalyst Game Labs, un label de InMediaRes Productions LLC, Lake Stevens, WA, USA.

Tous droits réservés. Marque utilisée par Black Book Éditions sous licence de InMediaRes Productions, LLC.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage sans l'autorisation de l'éditeur ou du centre français d'exploitation du droit de copie.

Achévé d'imprimer en France en mars 2016.

Édité par Black Book Éditions.

Dépôt légal : mars 2016.

ISBN : 978-2-36328-049-7

Retrouvez-nous sur le Net !

<http://www.black-book-editions.fr> (site de l'éditeur)

<http://shadowrun.fr/wiki/Accueil>

(wiki francophone du Sixième Monde)



INTRODUCTION

Les individus Éveillés du Sixième Monde sont convoités, redoutés et souvent pris pour cibles. Ils doivent développer leurs pouvoirs non seulement pour gagner quelques nuyens en réussissant des runs, mais aussi pour se défendre contre leurs rivaux et rester en vie. Nous aimons tous les Boules étourdissantes mais si c'est la seule arme de votre arsenal magique, il ne faudra pas attendre longtemps avant d'être dominé et vaincu, puis servir de pâture à l'une des créatures du Sixième Monde qui apprécie particulièrement le sang des Éveillés. L'éventail des pouvoirs des Éveillés est très large ; le **Grimoire des Ombres** est là pour vous le faire découvrir et vous y donner accès.

Ce livre permet de donner aux personnages-joueurs Éveillés, et aux PNJ Éveillés auxquels le meneur de jeu veut les opposer, un large spectre de pouvoirs afin qu'ils puissent accomplir leurs missions comme ils le souhaitent. Ils peuvent privilégier (ou pas) la discrétion, les opérations secrètes ou spectaculaires ou tout autre mode opératoire de leur choix. Voici ce que vous trouverez dans ce recueil :

Survivre à la magie explique ce que c'est d'être Éveillés dans le Sixième Monde, pourquoi manifester le Talent peut être à la fois une bénédiction et une malédiction et ce que doit savoir toute personne dotée d'une capacité magique pour s'en sortir.

La magie dans le monde aborde les différents phénomènes magiques auxquels sont confrontés les habitants du Sixième Monde, dont les vides, les tempêtes mana, les lignes ley et bien d'autres choses encore. Savoir comment en tirer profit, ou quand les éviter lorsque cela est nécessaire, peut conférer aux personnages Éveillés un avantage essentiel.

Le chapitre **Traditions magiques** présente les différentes manières de concevoir la magie dans le monde et offre un guide pour créer un personnage cohérent avec l'une de ces traditions.

Sociétés magiques est un chapitre consacré aux différentes organisations qui accueillent des individus Éveillés. On y traite des avantages et des possibles inconvénients d'en être membre.

Le chapitre **Magie noire** s'intéresse aux raisons pour lesquelles les gens du Sixième Monde trouvent la magie effrayante.

Les esprits insectes, les shedims, les esprits de l'ombre et bien d'autres choses encore. Si vous voulez introduire un élément particulièrement angoissant dans vos parties ou si vous voulez juste savoir quel genre de menaces existe de par le monde, ce chapitre est fait pour vous.

Le chapitre **Grimoire enrichi** est principalement destiné aux lanceurs de sorts puisqu'il contient des dizaines de sorts supplémentaires avec un large éventail d'effets. Il accroît grandement les options des lanceurs de sorts et la manière dont ils peuvent mener leurs opérations.

Et si le Grimoire enrichi ne vous suffit pas, alors consultez le chapitre **Rituels des Ombres** qui vous propose plusieurs nouveaux rituels pour des groupes de mages qui cherchent à semer le chaos sur le monde.

Dans **Secrets d'inités** vous trouverez tout ce qu'il faut savoir pour accroître la puissance magique d'un personnage, ainsi que les avantages octroyés à ceux qui optent pour les voies les plus difficiles.

Le chapitre **Magie physique** a pour but de s'assurer que les adeptes aient suffisamment de jouets avec lesquels s'amuser, dont de nombreux nouveaux pouvoirs et traits. Cela donne la possibilité aux adeptes de suivre une certaine voie en développant leurs compétences dans des domaines précis, afin de maximiser leurs effets.

Une touche d'immatériel nous entraîne dans le mystérieux univers inexploré des esprits et présente de nouvelles catégories d'esprits que les Éveillés peuvent invoquer pour les servir.

Changer le plomb en nuyens est consacré aux alchimistes du Sixième Monde et propose de nouvelles formules et composés qu'ils peuvent mitonner.

Enfin, **La vie d'un marchand de talismans** s'adresse aux enchanteurs et aux chasseurs de réactifs et fournit des règles avancées sur la personnalisation des focus ainsi que l'utilisation des réactifs de différentes qualités pour les enchantements.

Ainsi, quel que soit le domaine de la magie dans lequel vous exercez, le *Grimoire des Ombres* renferme de nouvelles ressources à votre attention. Il ne reste plus qu'à vous y plonger !

CRÉDITS – GRIMOIRE DES OMBRES

Auteurs : Peter M. Andrew, Jr., Mark Dynna, Jason M. Hardy, Adam Large, Philip A. Lee, Scott Schletz, R.J. Thomas, Malik Toms, Michael Wich

Éditeurs : Kevin Killiany, Philip A. Lee

Direction artistique : Brent Evans

Illustration de couverture : Victor Manuel Leza Moreno

Iconographie : Nigel Sade

Illustrations intérieures : Gordon Bennetto, Joel Biske, Echo Chernik, Daniel Comerci, Victor Perez Corbella, Peter Dora, Homeros Gilani, David Hovey, Igor Kieryluk, Miklós Ligeti, Melanie Maier, Victor Manuel Leza Moreno, Alessandra Pissano, Mark Poole, Michael Rookard, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth, Bryan Syme, Christophe Swal, and Damon Westenhofer

Design et maquette : Matt "Wrath" Heerd

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Playtest & relecture : Jackson Brunsing, Derek Dokter, Mike Gearman, Tim Gray, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Pete Houtekier, Kendall Jung, Matt Riley, Leland Zavadil

CRÉDITS DE LA VERSION FRANÇAISE

Le collectif Ombres Portées

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable de la gamme Shadowrun française : Ghislain Bonnotte

Traduction : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Vincent Boscher, Morgan Rousseau, Philippe Tessier, Mathieu Thivin, Opale Villanova-Rémond

Correction : Ghislain Bonnotte, Sébastien Ciot, Kevin Heydon, Mathieu Thivin, Opale Villanova-Rémond

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Jason Hardy

Maquette : Romano Garnier

