

Nous sommes en 2072. La magie est de retour, et les créatures des mythes et des légendes parcourent le monde à nos côtés, alors que les mégacorpos saignent le monde à blanc. Vous êtes un shadowrunner, un agent sacrificable, un pion sur le grand échiquier corporatiste. La technologie et la magie décuplent les capacités de votre corps physique et de votre esprit, transcendant la chair. Restez au top, et vous survivrez peut-être à votre prochain run dans les rues impitoyables de la conurb.

Cette *Édition spéciale 20^e anniversaire* est entièrement compatible avec tous les ouvrages de la collection *Shadowrun*, *Quatrième édition*.



ISBN 978-2-915847-62-8



SRA01

Prix : 49,90 euros

SHADOWRUN



20 ANS D'UNION ENTRE L'HOMME, LA MAGIE ET LA MACHINE

TABLE DES MATIÈRES

BIENVENUE DANS LES OMBRES

Les bases

Qu'est-ce qu'un jeu de rôles ?

Jouer à Shadowrun

Ce que font les runners

Suppléments de règles

Les différents types de runners

Décors

Les activités de l'Ombre

PETITE LEÇON D'HISTOIRE POUR LES HANDICAPÉS DE LA RÉALITÉ

L'avènement des mégacorpos

Sereteck & Shiawase

La course aux ressources

Le Japon Impérial

La mort et le chaos

Le SIVTA

L'Éveil

De nouvelles nations

Métamorphoses

Techsplosion

La gobelinisation

Lone star

Un aperçu technologique

Le crash de 29

La désunion fait la force

Amérique du Nord

Les Euro-guerres

Les nations Éveillées

La dernière vague

Haine et fraternité

Méta-haine

La Confrérie Universelle

Le panthéon corporatiste

Ares

Fuchi

Saeder-Krupp

Yamatetsu

Renraku

Aztechnology

Soif de pouvoir

Dunkelzahn président

Le testament de Dunkelzahn

L'année de la comète

Tempêtes

Ghostwalker

Terre brûlée

Le Crash matriciel 2.0

Les projets de Deus

La tempête parfaite

Tout un monde sans fil

Neonet et la WMI

Des gagnants et des perdants

Colloton présidente

Le temps de la reconstruction

Le temps de l'émergence

Une seconde révélation

La pègre en guerre

SUR LE FIL DU RASOIR

Au jour le jour

Un coin où poser son cul

Bouger

Tu es ce que tu manges

14	Aboule le fric	41	Des chiffres et des shadowruns	66
15	Vivre dans le pèché	41	Principe	66
15	Jouer au docteur	41	Métatype	66
16	Bienvenue dans la machine	42	Attributs	66
16	La Matrice 2.0	42	Compétences	68
16	Un réseau de consommateurs	42	Traits	68
17	L'amour à plusieurs	42	Magie	69
18	Souriez, vous êtes fliqués !	42	Technomancie	69
18	Big brother	42	Équipement	69
	Les failles du système	43	Modifications corporelles	70
	Shazam !	43	Contacts	70
24	La magie des médias	43	Niveau de vie	71
24	L'avis de m. Tout-le-monde	44	Moniteur de condition	71
24	Magie et religion	44	Karma	71
24	Goules, esprits, dragons – la vache !	44	La métahumanité	71
25	La magie des Ombres	44	Elves	71
25	Nous ne sommes pas seuls	44	Humains	71
25	Le coming out	44	Nains	71
26	L'opinion publique	45	Orks	72
26	La paranoïa corporatiste	45	Trolls	73
27	Sprites, ia et créatures numériques	45	Chance	74
27	Les affaires sont les affaires	45	Dépenser de la Chance	74
27	Extraterritorialité	45	Récupérer sa Chance	74
27	Un œil sur le poulailler	45	Griller de la Chance	75
27	Une grande famille	45		
27	Les big ten	46	CRÉATION DE PERSONNAGES	80
28	Association de malfaiteurs	49	Concevoir un shadowrunner	80
28	La vie en grand	49	Points de création (PC)	80
29	La vie nocturne	49	Choisissez votre métatype	80
29	Musique	50	Sélectionner des traits	81
29	Sports	50	Achetez des attributs	82
30	Simsens	50	Attributs physiques et mentaux	82
30	Trideo, radio et cinéma	51	Chance	82
30	Publicité	51	Essence	82
30	Mode	51	Magie / Résonance	82
31	Sexe	52	Initiative	82
31	Le côté obscur	52	Acquisition des compétences	83
31	Les criminels (autres que vous)	53	Types de compétences	83
31	Le crime organisé	53	Acquérir des Compétences actives	84
31	Les gangs	54	Compétences de connaissances	85
31	Les trafiquants d'organes	54	Compétences de langues	85
31	Meuh non, t'es pas grosse !	54	Assignez vos ressources	85
31	Un état des lieux	54	Équipement	86
32	Les groupes pro-métahumains	54	Ressources magiques	87
32	Les organisations racistes	54	Ressources des technomanciens	88
32			Contacts	88
33	PRINCIPES DE JEU	60	Touche finale	88
33	Jouer à Shadowrun	60	Caractéristiques finales	88
33	La nature abstraite des règles	60	Argent de départ	88
34	Les dés	60	Validation par le meneur de jeu	89
34	Les tests	60	Background et histoire personnelle	89
34	Réserves de dés	60	Description des traits	90
34	Seuils à atteindre et succès	62	Avantages	90
34	Complications	62	Défauts	93
34	La Règle des six	62		
35	Les différents types de tests	63	ARCHÉTYPES	
35	Tests de réussite	63	Adeptes pistoler	98
35	Tests opposés	63	Chamane éco-radical	99
35	Tests étendus	64	Chamane urbaine	100
35	Tests de travail en équipe	65	Chasseur de primes	101
65	Réessayer	65	Contrebandière	102
65	Réussite critique	65	Face	103
65	Le temps	65	Ganger	104
65	Tours de combat	65	Hacker	105
65	Actions	65	Investigateur de l'occulte	106

Mage de combat	107	Sorcellerie	137	Tirer à travers des barrières	166
Porte-flingue	108	Survie	137	Détruire des barrières	167
Rigger de drones	109	Compétences techniques pour construire ou réparer	138	Combat de véhicules	167
Samouraï des rues	110	Utilisation des attributs	138	Attributs des véhicules	167
Spécialiste des armes	111	Tests d'attributs	138	Tests de pilotage	168
Spécialiste des opérations clandestines	112			Combat tactique	168
Technomancien	113			Course-poursuite	169
COMPÉTENCES		COMBAT	144	Attaques contre les véhicules	170
Compétences de base	118	Séquence du Tour de combat	144	Dommages des véhicules	170
Compétences actives	118	Initiative	144	Armes de véhicules	171
Compétences de connaissances	118	Score d'Initiative	144	Tests de Senseurs	171
Compétences de langues	118	Passes d'Initiative	145	Acquisition par senseurs	171
Utilisation des compétences	118	Changer d'Initiative	145		
Groupes de compétences	118	Initiative et Chance	145	UN MONDE ÉVEILLÉ	176
Indices de compétences	118	Complications sur l'Initiative	145	Les bases	176
Spécialisations	121	Actions retardées	145	Attributs Éveillés	176
Se défausser	121	Objets à retardement et Initiative	145	Utiliser la magie	177
Compétences actives de combat	121	Phase d'action	146	Sorcellerie	177
Compétences actives de magie	122	Actions automatiques	146	Conjuration	177
Compétences actives physiques	124	Actions simples	147	Arcanes	177
Compétences actives de résonance	125	Actions complexes	148	Enchantement	178
Compétences actives sociales	125	Actions d'interruption	148	Drain	178
Compétences actives techniques	126	Déplacement	148	Loges magiques	178
Compétences actives de pilotage	128	Vitesse de déplacement	149	Remarquer la magie	179
Compétences actives spéciales	128	Résolution du combat	149	Actions magiques	179
Compétences de connaissances	128	Test opposé de combat	149	La Magie des Ombres	179
Choix des Compétences de connaissances	128	Séquence de combat	149	Les traditions	180
Connaissances académiques	129	Combat à distance	150	Créer une tradition	180
Connaissances de la rue	129	Modificateurs de combat à distance	150	Concept	180
Connaissances professionnelles	129	Se défendre pendant un combat à distance	152	Magie et esprits	180
Hobbies	129	Armes à feu	153	Attribut de Drain	180
Compétences de langues	129	Mode coup par coup	153	Exemples de traditions	180
Le langage en 2070	129	Mode semi-automatique	153	Sorcellerie	181
Jargons	130	Mode tir en rafales	153	Sorts	181
Utilisation de compétences particulières	130	Mode tir automatique	154	Lancement de sorts	182
Analyse astrale	130	Munitions	154	Lancement de sorts rituel	184
Arcanes	130	Shotguns	154	Contresort	185
Biotech	130	Armes à projectiles	154	Conjuration	186
Charisme et compétences associées	130	Types d'armes à projectiles	155	Les esprits	186
Chimie	130	Grenades	155	Invocation	188
Combat astral	132	Roquettes et missiles	156	Bannissement	188
Conjuration	132	Résoudre les tirs de roquettes et de missiles	156	Contrôle d'esprits	188
Compétences de connaissances	132	Dispersion des roquettes et des missiles	156	Les esprits veilleurs	189
Construction / Réparation	132	Combat en mêlée	156	Enchantement	190
Course	132	Modificateurs d'attaques de mêlée	156	La formule du focus	190
Déguisement	132	Se défendre contre les attaques de mêlée	156	Telesma	190
Enchantement	133	Modificateurs de mêlée	157	Créer le focus	190
Enseignement	133	Armes de mêlée	159	Le monde astral	191
Escalade	133	Se défendre en combat	159	Les auras et les formes astrales	191
Escamotage	133	Modificateurs de défense	159	La perception astrale	191
Escroquerie	133	Défense totale	160	Les signatures astrales	192
Étiquette	133	Autres facteurs de combat	160	La projection astrale	192
Évasion	134	Armure	160	Le combat astral	193
Falsification	134	Viser	160	Le pistage astral	193
Filature	134	Interception	161	Les métaplans	193
Furtivité (groupe de compétences)	135	Projection au sol	161	Les barrières mana	194
Infiltration	135	Maitriser un adversaire (mêlée uniquement)	161	Loges magiques	194
Intimidation	135	Dommages	162	Runes de garde	194
Compétences de langues	135	Types de dommages	162	Traverser les barrières	194
Leadership	135	Codes de Dommages	162	Les sorts et les barrières mana	194
Natation	135	Tests de résistance aux dommages	162	Les adeptes	194
Navigation	136	Application des dommages	162	Adeptes mystiques	195
Négociation	136	Modificateurs de blessures	163	Pouvoirs d'adepte	195
Perception	136	Ultime action	163	L'initiation	197
Pilotage	137	Types de dommages spéciaux	163	Pouvoirs des initiés	198
Pistage	137	Surprise	165	Les focus	198
Résonance	137	Surprise et perception	165	Lien	199
Sauter	137	Tests de surprise	165	Activation	199
Serrurerie	137	Effets de la surprise	165	Focus de sort	199
		Barrières	166	Focus d'esprit	199
		Indices de Barrière	166		

Armes focus	199	COURIR LES OMBRES	252	ÉQUIPEMENT	310
Focus de pouvoir	199	Santé	252	Indices d'équipement	310
Les esprits mentor	200	Guérison	252	Porter de l'équipement	310
Interpréter un esprit mentor	200	Surplus de Dommages physiques	253	Capacité de transport	310
Modificateurs d'esprit mentor	200	Toxines	254	Encombrement	310
Archétypes d'esprits mentor	200	Attributs des toxines	254	Adaptations de taille	310
Le grimoire de la rue	203	Utiliser les substances toxiques	254	Utilisation d'équipement inadapté	311
Caractéristiques des sorts	203	Exemples de toxines	255	Dissimuler de l'équipement	311
Sorts de Combat	203	Drogues et matos de défonce	256	Fouilles physiques	311
Sorts de Détection	205	Consommation et abus	256	Disponibilité	
Sorts de Santé	207	Drogues	257	et achat d'équipement	312
Sorts d'Illusion	208	Les puces BTL	259	Le marché légal	312
Sorts de Manipulation	209	Systèmes de sécurité	259	Le marché noir	312
		Sécurité physique	259	Fourguer le matos	312
UN MONDE SANS FIL	216	Sécurité technique	261	Légalité	313
La Matrice 2.0	216	Sécurité magique	264	Juridictions	313
Tout un nouveau monde	216	Sécurité matricielle	264	Gammes de cyberware et de bioware	313
Topologie matricielle	216	La réputation	265	Connectivité sans fil	313
Se connecter	218	Crédibilité	265	Arsenal	313
Réalité augmentée et réalité virtuelle	219	Rumeur	265	Éteins-moi ça	314
Zones	220	La Renommée	265	Liste d'équipement	314
Les Émergés	221	Vos papiers, s'il vous plaît	266	Armes de mêlée	314
Réseaux	221	Qu'est-ce qu'on met dans un SIN ?	266	Armes de jet et de traits	315
Appareils	221	Commlinks, créditubes et identité	266	Armes à feu	316
Attributs matriciels	222	Fausses identités	267	Accessoires pour armes à feu	322
Limite processeur	222	Niveaux de vie	267	Munitions	323
Modes d'appareils	223	Luxeux	267	Grenades, roquettes et missiles	324
Programmes personas	223	Élevé	268	Explosifs	325
Icônes	224	Moyen	268	Vêtements et protections	326
Nœuds	224	Bas	268	Électronique	328
Accès aux nœuds	224	Squatter	268	Puces de données et logiciels	330
Utiliser la réalité augmentée		À la Rue	268	Identité et créditubes	332
et la réalité virtuelle	225	Hospitalisation	268	Outillage	332
Utiliser la Matrice	227	Payer les factures	268	Senseurs visuels et appareils d'imagerie	332
Compétences	227	Acheter un Niveau de vie	268	Appareils visuels	333
Unwired	227	Niveaux de vie d'équipe	269	Senseurs et amplificateurs audio	333
La perception matricielle	228	Karma	269	Appareils auditifs	333
Actions matricielles	228	Gagner du Karma	269	Senseurs	334
Actions automatiques	228	Progression du personnage	269	Appareils de sécurité	335
Actions simples	229	Augmenter les compétences et groupes de compétences	270	Matériel d'infiltration	335
Actions complexes	229	Augmenter les attributs	270	Substances chimiques	336
Programmes	232	Autres augmentations	270	Équipement de survie	336
Programmes d'usage courant	232	Conseils au meneur de jeu	271	Biotech	337
Programmes de hacking	233	Créer une aventure	272	Déguisements	338
Agents et CI	234	Intégrer de nouveaux membres dans l'équipe	275	Augmentations	338
Hacker la Matrice	235	Garder le secret	275	Cyberware	339
Hacking	235	Quelques tuyaux pour des shadowruns moins stressantes	275	Membres cybernétiques	343
Falsification	236			Bioware	345
Cybercombat	236			Équipement magique	348
Réponses de sécurité	238			Véhicules & drones	348
Sécurité des nœuds	238	ALLIÉS ET ENNEMIS	280		
Alertes	238	Personnages non joueurs (PNJ)	280	INDEX GÉNÉRAL SHADOWRUN	352
Technomanciens	239	Brutes	280		
Résonance	239	Exemples de brutes	281	CE QUE RENFERME TON CŒUR	6
Le persona incarné	239	Runners d'élite	284	BONNE BALADE	20
Compétences de technomanciens	239	Contacts	285	ÉDITION DU WEEK-END	36
Formes complexes	239	Les contacts en chiffres	286	LE CŒUR DE GAÏA	56
Tissage	240	Utiliser les contacts	288	CHAIR FRAÎCHE	76
Sprites	240	Jouer les contacts	289	EXTRACTION	114
Décompilation de sprites	241	Exemples de contacts	292	À SERVIR FRAIS	140
Types de sprites	242	Créatures	292	LA QUINZIÈME SECTION,	
Pouvoirs des sprites	242	Attributs et compétences	292	LE SIXIÈME MONDE	172
Signatures matricielles	243	Pouvoirs	293	JEU, SET ET MATCH	212
Technodrain	243	Faiblesses	298	LE COUP DU CHAPEAU	248
Submersion	243	Les créatures au combat	298	RÉCOLTE CE QUE TU SÈMES	278
Rigging	244	Créatures ordinaires	299	HORAIRES DE NUIT	306
Drones	244	Métacréatures	299		
Contrôle des drones	245	Esprits	302		
Programmes autosofts	246	Dracomorphes	303		
Guerre électronique	246				

CRÉDITS

CONCEPTION

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Dan Grendel, Jennifer Harding, Adam Jury, Steve Kenson, Drew Littell, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Aaron Pavao, Jon Szeto, Peter Taylor

RÉDACTION

Rob Boyle, Elissa Carey, Brian Cross, Jennifer Harding, Dan Grendel, Adam Jury, Robyn King-Nitschke, Christian Lonsing, David Lyons, Michelle Lyons, Jon Szeto, Aaron Pavao

NOUVELLES

Robert Derie, Jennifer Harding, Jason Hardy, John Helfers, Adam Large, Kevin Killiany, Chris Maley, Stephen McQuillan, Aaron Pavao, Peter Taylor

CORRECTIONS

Rob Boyle, Jennifer Harding, Robyn King-Nitschke, Michelle Lyons, Peter Taylor

INDEX

Rita Tatum

DÉVELOPPEMENT

Peter Taylor

ILLUSTRATION

Direction artistique : Mike Vaillancourt

Illustration de couverture : Björn Hurri

Design de couverture : Adam Jury

Maquette intérieure : Adam Jury, Matt Heerdt

Carte de l'Amérique du Nord : Mikael Brodu

Design du logo Shadowrun : Catherine Brigg

Feuille de personnage : Adam Jury

Cerdes magiques : Michaela Eaves

Illustrations en couleur : Rich Anderson, Jonas

Andreassen, Joel Biske, Sarah Leanne Buckley,

Jason Caffoe, Tyshan Carey, Daniel Chavez, David

Dorman, Alex Drummond, Larry Elmore, GD,

Nathan Geppert, Zach Graves, Philip Hilliker,

Hive Media (William Weaver and Fredrik

Tyskerud), McLean Kendree, Michael Komarck,

Liam.C, LuisNCT, Christine Macternan, Ben

Newman, Opus Arts, RK Post, Yap Kun Rong,

Kaija Rudkiewicz, Lorenz Hideyoshi Ruwwe,

Klaus Scherwinski, David Smit, Emily Su, Tomek,

Adam Volker, Theodor Waern, Gino Whitehall, Iwo

Widulinski, Stephen Wood, Darren Yeow, Tim Yi,

John Zeleznik, Mark Zug

RELECTURE

Jennifer Brozek, John Dunn, Mark Dynna, Lauri Gardner, Mason Hart, Daniel Henson, Elizabeth Kearns, David Kees, Carl Schelin, Frank Vickers, Jeremy Weyand

CRÉATEURS ORIGINAUX DE SHADOWRUN

Jordan Leisman, Bob Charrette, Paul Hume, Tom Dowd, L. Ross Babcock III, Sam Lewis et Dave Wylie

UNE PARTIE DU CONTENU EST INSPIRÉE DES TRAVAUX DE

Rob Boyle, Bob Charrette, Tom Dowd, Paul Hume, Steve Kenson, Michael Mulvihill, Sharon Turner-Mulvihill et tous ceux qui ont apporté leur pierre à l'édifice tout au long des années.

REMERCIEMENTS

Par où commencer pour remercier les gens pour 20 ans de bonheur avec *Shadowrun* ? À tout seigneur tout honneur, merci aux créateurs originaux pour avoir conçu un jeu qui a résisté au passage du temps et n'a cessé de se développer.

Merci à Adam Jury, sans qui vous ne tiendriez pas ce bouquin entre les mains (et sans qui il serait loin d'être aussi cool). Merci également à Jennifer Harding, Randall Bills et Mike Vaillancourt pour m'avoir soutenu et s'être démenés comme des diables pour faire de cette édition spéciale anniversaire une réalité. Merci à Catalyst et à toute l'équipe de conception, de rédaction et d'illustration pour leur créativité et pour le soutien qu'ils nous ont apporté quand nous en avons eu le plus besoin. Merci tout particulièrement à John Dunn, Stephen McQuillan, Mike Brodu, et Bobby Derie pour avoir aidé sans compter (comme d'habitude).

Un énorme merci à Rob Boyle pour avoir permis au fan qu'est votre serviteur de contribuer au meilleur des jeux, il y a de cela des années. Rob, merci d'avoir passé le flambeau, et surtout pour nous avoir offert *Shadowrun, Quatrième édition*.

Merci à Paola et Corinna sans la patience et le soutien desquelles cet ouvrage n'aurait jamais vu le jour.

Merci aussi à nos infatigables freelances d'aujourd'hui et d'hier, et à l'équipe des conventions, à l'équipe de démo Catalyst, et aux gars des SR Missions qui ont tous contribué à la popularité de *Shadowrun* en y faisant jouer.

Et enfin, un très gros merci aux playtesteurs et aux relecteurs pour leur temps et leur feedback. Pour finir, merci à tous ceux qui ont envoyé leurs retours et leur soutien pour SR4 depuis sa première publication. Quant aux fans : merci pour 20 ans de fidélité. On est reparti pour 20 de plus !

— Peter Taylor

Il y a tout juste deux ans, *Shadowrun* et *BattleTech* n'étaient pas dans une situation enviable. Depuis lors, nous nous sommes battus bec et ongles pour non seulement poursuivre, mais également améliorer sans relâche ces formidables jeux. À tous ceux qui nous ont aidé : la famille, les amis, les amants, les partenaires professionnels, et par-dessus tout les fans : merci.

— Adam Jury

ÉDITION FRANÇAISE

Le collectif *Ombres Portées*.

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION

David Burckle

DÉVELOPPEUR DE LA GAMME SHADOWRUN FRANÇAISE

Anthony Bruno

TRADUCTION DE L'ÉDITION ORIGINALE

Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno et Thomas Moreau, avec la participation de Jérémie Bouillon

TRADUCTIONS ADDITIONNELLES ET CORRECTIONS DE LA PRÉSENTE ÉDITION

Ghislain Bonnotte et Anthony Bruno

MAQUETTE

Romano Garnier

RELECTURE

Ghislain Bonnotte, Damien Coltice, Sylvain Devarieux et Christophe Puaud

REMERCIEMENTS

Depuis trois ans et la sortie de la Quatrième édition, *Shadowrun* a ressuscité auprès du public français et francophone, avec un succès inespéré mais mérité. Merci avant tout à David Burckle et Damien Coltice de Black Book pour avoir cru en SR4, pour s'être donnés un mal fou pour en assurer la sortie, et pour avoir fait confiance à *Ombres Portées* en soutenant toutes nos initiatives pour faire vivre la gamme et développer la VF au-delà de toutes nos espérances. Merci à tous les membres d'*Ombres Portées*, passés et présents : Jérémie Bouillon, Thomas Moreau, Romano Garnier, Julien Lemarinier, Laurent Borderie. Et bienvenue à nos « nouveaux » : Renaud Denis, Sylvain Devarieux, Kévin Leduc, David Meylan et Vincent Paugam !

Merci à l'équipe américaine pour avoir elle aussi cru en nous et nous avoir confié la responsabilité de la gamme française.

Merci aux *Shadowforums*, aux fidèles de *Shadowrun.fr* et du *ShadowWiki* pour leur action en faveur de la communauté. Et merci à tous ceux qui ont joué à *Shadowrun*, toutes éditions confondues, c'est grâce à vous que SR est prêt pour les vingt prochaines années !

— Tony & Ghislain

Titre original : Shadowrun, 20th Anniversary

Copyright© 2005-2009 WizKids Inc. Tous droits réservés. *Shadowrun*, la *Matrice* et *WK Games* sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de WizKids, 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 des feuilles de personnage autorisée pour usage personnel uniquement.

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

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

Version française 1.02 (avril 2011) sur la base de la version américaine 1.0 (avril 2009).

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. Achievé d'imprimer en août 2009 par Grafo.

Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : septembre 2009.

ISBN : 978-2-915847-62-8

RETROUVEZ NOUS SUR LE NET !

<http://www.shadowrun.fr> (portail communautaire Shadowrun)

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

<http://www.shadowforums.com/forums> (principal forum francophone)