

RIEN N'EST GRATUIT

Les flingues et les bastos, ça raque en nuyens. Maîtriser les arts martiaux, ça prend du temps. Et pour apprendre à utiliser des explosifs sans se faire sauter, il faut être patient et ne pas avoir les mains qui tremblent. Ces armes et autres jouets sont là, n'attendant que vous. Vous avez l'opportunité de les utiliser pour devenir plus mortel, plus rapide, plus dangereux que le clampin de base – et que vous-même hier encore. Il faudra payer le prix pour obtenir ce que vous voulez, mais c'est pas toujours comme ça dans le Sixième Monde ?

RUN & GUN est le livre de règles de combat pour *Shadowrun, Cinquième édition*. Il contient plus d'armes, plus d'armures, plus de modifications et plus d'options de jeu comme les arts martiaux et les tactiques d'escouade. Explosifs, matériel de survie, techniques spécialisées : tout est là ! Ouvrez ce livre et préparez-vous à entrer dans la cour des grands !

En exclusivité dans cette édition française, double ration de flingues et d'accessoires dans votre arsenal avec la traduction-adaptation du supplément **GUN HEAVEN 3 !**



SHADOWRUN CINQUIÈME ÉDITION



Sous license
topps

BBE SR5 03

©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.

RUN & GUN

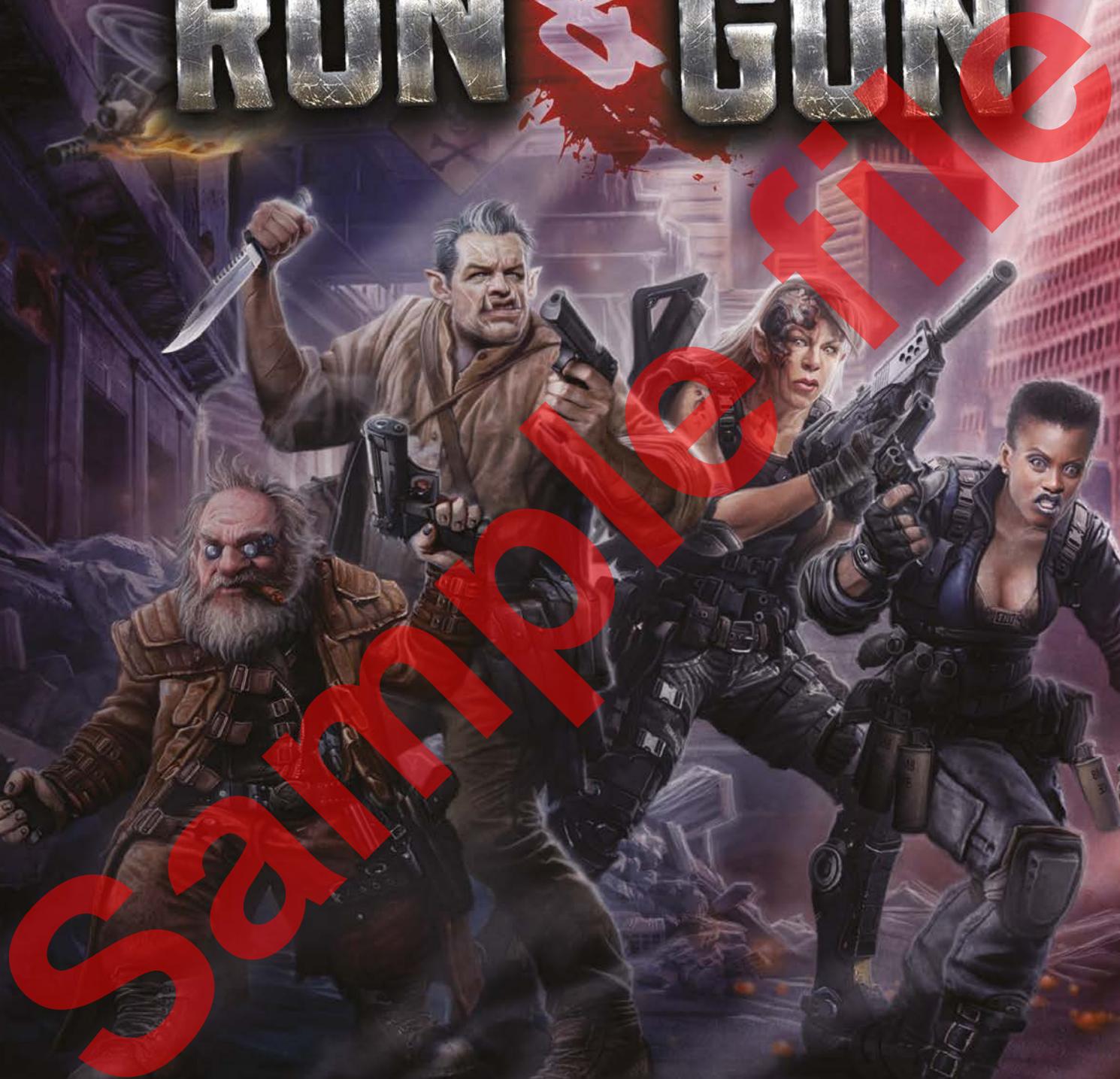


TABLE DES MATIÈRES

L'ARNAQUE	6	Onotari Arms Violator	34	Ares Lancer MP Laser	64
DÉFENDS TA PEAU	10	Pistolet lourd pliant PSK-3	34	Ares Archon Heavy MP Laser	65
CE QUE TU NE CONNAIS PAS TE REND PLUS MORT	11	Savalette Guardian	35	LANCE-FLAMMES	65
Les réflexions du Sensei autour du combat	12	PISTOLETS MITRAILLEURS	35	Shiawase Arms Incinerator	66
Au sujet des armes	13	Cavalier Evanator	35	Shiawase Blazer	66
Des armures et de la protection	14	Fianchetti Military 100	36	ACCESOIRS D'ARMES	67
Au sujet des tactiques et du travail en équipe	15	Onotari Arms Equalizer	36	Adaptation pour environnement extrême	67
Jeux de mains et broyage de crânes	15	Pistolet mitrailleur pliant PPSK-4	37	Adaptation pour troll	67
À propos des trucs qui font boum	16	Remington Suppressor	37	Baïonnette	68
Les « bâtardeux pernicieux »	16	Ultimax 70	38	Bandoulière	68
Un dernier mot	16	MITRAILLETTES	38	Batterie à impulsion	68
ARSENAL	18	Ares Executioner	38	Chargement à capsule détonante	68
ARMES TRANCHANTES	18	Ares Sigma-3	39	Commlink d'arme	68
Claymore « Highland Forge »	18	Cavalier Arms Gladius	39	Cran de sûreté amélioré	68
Cougar Fineblade	18	HK Urban Combat	40	Crosse adhésive	69
Épée monofilament Ares « One »	19	Krime Spree	40	Crosse pliable	69
Lame à mémoire Victorinox	19	FUSILS D'ASSAUT	41	Guncam	69
Rapière Horizon-Flynn	19	AK-98	41	Holster rapide dissimulable	69
ARMES CONTONDANTES	20	Ares HVAR	41	lampe torche	69
Bâton étourdissant Nemesis Arms Maul	20	Colt Inception	42	Lance-bolas sous le canon	69
ARMES DE MÉLÉE EXOTIQUES	20	HK XM30	42	Lance-flammes sous le canon	70
Fouet	20	Krupp Arms Kriegfaust	43	Lance-grappin sous le canon	70
Garrot	20	Nitama Optimum II	44	Lance-grenades sous le canon	70
Garrot monofilament Ares « Queen of Hearts »	21	Carabine Ultimax Rain Forest	44	Lest de canon	70
Tronçonneuse de combat Ash Arms	21	SBd-44	45	Monture à glissière	70
Tronçonneuse monofilament Ash Arms	21	Shiawase Arms Monsoon	45	Personnalité d'arme	70
ARMES DE MÉLÉE IMPROVÉES	22	FUSILS DE PRÉCISION	46	Poids réduit	70
ARMES DE TRAIT	22	Barret Model 122	46	Poignée avant	70
Arbalète de poing Ranger Sliver	22	M1 Garand	46	Renfort en mélée	70
Fronde Ares Giantslayer	22	Marlin 3041 BL	47	Support de hanche rembourré	70
Lance-harpon Aquadyne Shark-XS	23	Marlin 3468SS	47	Suppression de la détente	70
POINTES DE FLÈCHES	23	Marlin 79S	48	Système Safe Target	71
Pointes barbelées	23	Marlin X71	48	Télémètre amélioré	71
Pointes explosives	23	Onotari Arms JP-K50	49	Tir électronique	71
Pointes hurleuses	24	Pioneer 60	49	Traceur	71
Pointes incendiaires	24	Springfield 2003	50	Tronçonneuse sous le canon	73
Pointes larges	24	Springfield M1A	50	Vintage	73
Stick-n-Shock	24	Springfield reproduction du Model 1855	51	MUNITIONS	74
ARMES DE JET	24	Terracotta Arms AM-47	51	Balles AV	74
Boomerang	24	Winchester Model 2024	52	Balles capsules	74
Filet	24	Winchester Model 2067	52	Balles EX-explosives	74
Harpon / Javelot	25	SHOTGUNS	53	Balles friables	74
Tomahawk Cavalier Arms Urban Tribe	25	Auto-Assault 16	53	Balles traceuses	74
ARMES À DISTANCE EXOTIQUES	26	Cavalier Falchion	53	Munitions de détresse	74
Bolas	26	Franchi SPAS-24	54	Munitions Gyrojet	74
Bolas monofilament Nemesis Arms Suruchin	26	Krime Boss	54	ARMURES ET PROTECTIONS	76
Bracelet pistolet	26	Mossberg AM-CMDT	55		
Canne pistolet Mortimer of London « Trafalgar »	26	Remington 990	55		
Fusil sonique Ares Screech	27	Shiawase Arms Rain	56		
Lance-filet SA Retarius	28	Winchester Model 201	56		
Pistolet FN-AAL Gyrojet	28	Winchester Model 2054	57		
Sarbacane	28	Winchester Model 2066	57		
TASERS	29	MITRAILLEUSES	58	POURQUOI ON EN PORTE	77
Cavalier Safeguard	29	GE Vindicator Minigun	58		
Tiffani-Defiance Protector	29	Krime Wave	58		
PISTOLETS DE POCHE	30	SA Nemesis	59		
Fichetti Tiffani Self-Defender 2075	30	FN MAG-5	59		
Revolver Colt New Model	30	Ultimax MMG	60		
PISTOLETS LÉGERS	31	Ruhrmetall SF-20	60		
Colt Agent Special	31	Ultimax HMG-2	61		
Fichetti Executive Action	31	CANONS / LANCEURS	61		
Nitama Sporter	32	Canon d'assaut Ogre Hammer SWS	61		
Shiawase Arms Puzzler	32	Canon d'assaut Ares Vigorous	61		
PISTOLETS LOURDS	33	Fusil gauss Ares Thunderstruck	62		
Cavalier Deputy	33	Krime Bomb	62		
Colt Future Frontier	33	Mitsubishi Yakusoku MRL	63		
		Onotari Arms Ballista MML	63		
		ARMES LASER	64		
		Ares Redline	64		



PROTECTION ENVIRONNEMENTALE	91	Ouverture d'angles	115	Sur des charbons ardents	131
Protections polyvalentes	91	Roque	116	Tir à la jugulaire	131
Tenue Ghillie	91	Tir de saturation	116	Tir d'avertissement	131
Ares Armored Survivalist	91			Tir en ricochet	131
Environnements chauds	91	AVOIR LES BONS OUTILS	116	Tir transperçant	131
Tenue désert	91	Grenade à peinture	116		
Chaussettes anti-serpents	92	Miroir télescopique monté sur bâton	117		
Environnements froids	92	Caméra grenade	117		
Combinaison contre le froid	92	Caméra télescopique	117		
Combinaison de survie polaire	92	Bélier	117		
Combinaison Ares Arctic Forces	93	Bouclier explosif	118		
Combinaison contre le froid blindée Ares	93	Ares PED Mark III	118		
Combinaison de camouflage polaire Ares	94	Lubrifiant industriel Ultra-Glide	118		
Les mystères de la grande bleue	94	Spray adhésif Hold Fast	118		
Casque intégral de plongée	94	Réseau tactique personnel et intégré	118		
Masque de plongée	95				
Combinaison de plongée étanche	95				
Armure de plongée	95				
Combinaison de plongeur arctique	95				
L'espace, la Lune ou Mars	96				
Combinaison Evo HEL	96				
Combinaison spatiale	96				
Combinaison spatiale de sécurité	96				
Combinaison spatiale blindée Evo Armadillo	96				
Bottes magnétiques	97				
Bulle de survie	98				
Les zones toxiques	98				
Combinaison Mitsuhamura EE	98				
OPTIONS ET PERSONNALISATIONS	98				
Armure YNT SoftWeave	98				
Auto-injecteur	98				
Équipement à Interface Réactive	98				
Fibres électrisées	98				
Fibres pulsantes	99				
Matériau miroir universel	99				
Protection antiradiations	99				
Revêtement en polymères de ruthénium	99				
Poches de gel	99				
Tissu Fresnel	100				
TACTIQUES ET OUTILS	102				
LES TACTIQUES DE COMBAT DANS LE SIXIÈME MONDE					
De ce qui est établi					
« Butez le mago d'abord »					
La guerre digitale	104				
LES TACTIQUES DE TRAVAIL EN ÉQUIPE DANS LES FAITS	105				
Monter l'équipe	105				
Types d'équipes	105				
Maîtrisez votre rôle	106				
Tactiques d'escouade : les bases	108				
Mission	108				
Opérations	109				
Étude des manœuvres	109				
Attaque et défense	109				
« Selon les règles »	111				
L'armée	111				
Forces de l'ordre et sécurité	111				
Shadowrunners	111				
Criminels et Gangs	112				
MISE EN PRATIQUE DES LEÇONS					
Travail en équipe	112				
Tests de Manœuvres de Combat	112				
Manœuvres de combat	113				
Arrrière-garde flottante	113				
Attaque en meute	114				
Bouclier de feu	114				
Déplacement en perroquet	114				
Entrée de vive force	114				
Entrée énergique	114				
Feu croisé	114				
Formation en diamant	115				
OUVERTURE D'ANGLES					
Roque	116				
Tir de saturation	116				
AVOIR LES BONS OUTILS	116				
Grenade à peinture	116				
Miroir télescopique monté sur bâton	117				
Caméra grenade	117				
Caméra télescopique	117				
Bélier	117				
Bouclier explosif	118				
Ares PED Mark III	118				
Lubrifiant industriel Ultra-Glide	118				
Spray adhésif Hold Fast	118				
Réseau tactique personnel et intégré	118				
NOUVELLES ACTIONS					
Actions gratuites	131				
Posture de blocage	131				
Posture d'esquive	132				
Posture de parade	132				
Actions simples	132				
Bousculade	132				
Iaijutsu	132				
Pousser	132				
Projection	133				
Saisie	133				
Saut carpé	134				
Actions complexes	134				
Attaque à outrance	134				
Attaque uniquement pour toucher	134				
Balader	134				
Balestra	134				
Bousculade en sacrifice	134				
Charge	134				
Coup de pied sauté	134				
Coup double	134				
Coup final	135				
Dragon bondissant	135				
Évasion	135				
Évitement	135				
Explose cervelle	135				
Faire le mort	135				
Haymaker	135				
Lire la défense	135				
Maîtriser l'adversaire	136				
Prise haute	136				
Rafale concentrée	136				
Tir de couverture amélioré	136				
Tir de couverture avec balles fléchettes	136				
Actions d'interruption	136				
Bloquer	136				
Contre-attaquer	136				
Contrecarrer un évitements	136				
Esquiver	137				
Intercepter	137				
Maîtriser l'adversaire	137				
Parer	137				
Passer en défense totale	137				
Plonger à couvert	137				
Plonger sur une grenade	137				
Projection	138				
Projection en sacrifice	138				
Renversement de situation	138				
Riposter	138				
Retour à l'envoyer !	138				
Sauve qui peut !	138				
S'interposer	138				
CHANCE AU COMBAT					
Esquive chanceuse	139				
Couvert inespéré	139				
Manœuvre chanceuse	139				
Sixième sens	139				
Tir miraculeux	139				
NOUVEAUX TRAITS					
Avantages	139				
Défenseur acrobatique	139				
Défenseur agile	139				
Défenseur perspicace	139				
Époustouflant	139				
Loyauté à une marque	139				
Technique isolée	140				
Tireur d'élite	140				
Défauts	140				
Accroc au combat	140				



ARTS MARTIAUX			
Styles d'arts martiaux	140		
Ce qui compte, c'est comment et où vous frappez	140	contre les attaques à distance	149
52 blocks	140	Dim Mak	149
Aïkido	141	Dragon bondissant	150
Arnis de Mano	141	Enracinement	150
Bartitsu	141	Étranglement	150
Boxe	141	Griffes libératrices	150
Boxe	141	Haymaker	150
Capoeira	141	Iaijutsu	150
Carromelg	142	Jiao Di	150
Catch	142	Narguer	150
Combat au bâton	142	Opposition en force	150
Combat au chakram	142	Percussion	151
Combat au fouet	142	Position du cavalier	151
Combat libre	142	Prise haute	151
Épée Wudang	142	Projection	151
Fiore dei Liberi	143	Projection en sacrifice	151
Firefight	143	Randori	151
Gun Kata	143	Riposte	151
Jeet Kune Do	143	Saisie	151
Jogo Du Pau	143	Saut carpé	151
Jujitsu	143	Saut de la mante religieuse	151
Karaté	143	Serpent à deux têtes	151
Kenjutsu	144	Seul contre tous	151
Knight Errant tactical	144	Solide comme un roc	152
Krav Maga	144	Souplesse du roseau	152
Kunst des Fechtens	144	Tempête de velours	152
Kyujutsu	144	Tenailles broyeuses	152
La Verdadera Destreza	144	Ti Khoa	152
La voie du cowboy	144	Tous contre un	152
Lone Star tactical	145	Transfert de force	154
Lutte	145	Tricking	154
Muay Thai	145	Vigne préhensile	154
Ninjutsu	146	Violence extrême	154
Okichitaw	146		
Parkour	146		
Pentjak-Silat	146		
Sangre y Acero	146		
Style de l'homme ivre	147		
Sumo	147		
Tae kwon do	147		
Tir à l'arc turc	147		
Wildcat	147		
Techniques d'arts martiaux	147		
Armes de combat à distance au contact	147		
Attaque à deux armes	148		
Attaque à outrance	148		
Attaque ciblée	148		
Atterrissage roulé	148		
Balader	148		
Balayage	148		
Balestra	148		
Barbelés	148		
Brise-phalanges	148		
Capture précise	148		
Chin Na	148		
Chocer	148		
Contre-attaque	148		
Contrecarrer un évitement	148		
Contre-prise	148		
Coup de pied	149		
Coup de pied sauté	149		
Coup final	149		
Course du singe	149		
Croc brisé	149		
Défense à deux armes	149		
Défense au contact	149		
TRAITS			
Avantages	181		
Éponge radioactive	181		
Tolérant aux radiations	181		
Spaceux	181		
Défauts	181		
Contaminé	181		
Terreux	181		
TOUT FAIRE PÉTER	182		
DÉMOLITION AVANCÉE	183		
Explosif artisanal contre explosif commercial	187		
Explosions et champ magique	190		
Durée de conception d'une charge	190		
ABATTRE DES BÂTIMENTS	192		
Étape 1 : Identifier la quantité d'explosifs nécessaire	192		
Étape 2 : Faire le test de démolition	193		
Étape 3 : Mettre en place les charges et les faire exploser	195		
EXPLOSIFS ET VÉHICULES	196		
Voitures piégées pour les dégâts aux infrastructures	196		
Voitures piégées en tant qu'outil d'assassinat	198		
Immobiliser un véhicule	200		
Effacer l'empreinte d'un explosif	201		
Utiliser des explosifs avec des drones	201		
DÉCOUPER OU PERFORER	202		
Charges de perforation	202		
Charges de découpe	203		
FABRIQUER DES EXPLOSIFS ARTISANAUX	204		
EXPLOSIFS	204		
ANFO	204		
Charge de découpe linéaire	204		
Cordon détonant	205		
Dynamite	205		
Explosifs liquides	205		
Nitrate d'ammonium	205		
Nitroglycérine	205		
Poudre à canon	206		
TNT	206		
DÉTONATEURS	206		
Capsule explosive	206		
Détonateur à minuterie	206		
Détonateur à pression	207		
Détonateur à tension	207		
Détonateur électrique	207		
Détonateur optique	207		
Détonateur radio	207		
ACCESOIRES POUR EXPLOSIFS	208		
Modifications anti-déménage	208		
Atomiseur	208		
Boîtier renforcé	208		
Exploseur	208		
Mèche de sécurité	209		
TRAITS D'ÉQUIPEMENT	209		
Brûlant	209		
Contrefaçon	209		
Défectueux	209		
EXTRACTION HOSTILE	210		
TABLES	214		





CRÉDITS – RUN & GUN

Rédaction : Raymond Croteau, Jason M. Hardy, John Helfers, Robyn "Rat" King, Adam Large, Scott Schletz, R.J. Thomas, Michael Wich, Thomas Willoughby

Contributions supplémentaires : David Ellenberger, Steven "Bull" Ratkovich

Relecture : Kevin Killiany, Philip A. Lee, Andrea Rebholz

Direction artistique : Brent Evans

Illustration de couverture : Victor Manuel Leza Moreno

Iconographie : Nigel Sade

Illustrations intérieures : Nate Abell, Marius Andrei, Piotr Arendzikowski, Gordon Bennetto, Echo Chernik, Victor Perez Corbella, Phil Hilliker, David Hovey, Ian King, Ben McSweeney, Victor Manuel Leza Moreno, Mark Poole, Rob Ruffolo, Andreas "AAS" Schroth

Design et maquette : Matt "Wrath" Heerdt

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Playtest : Dylan Avery, Aaron Brosman, Stephen Brown, Kurt Fryzek, Jeff McLane, William Murray, Anthony Presbitero, John Rogers, Scott Schletz, Charles "Nick" Zaffery

Corrections : Raymond Croteau, Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Adam Large, Scott Schletz, R.J. Thomas

DÉDICACE SPÉCIALE

En mémoire de Steven A. Tinner (GM to the stars!) qui aurait certainement pu faire bon usage du matériel et des tactiques de ce livre pour pourrir encore davantage la vie de ses PJ.

CRÉDITS – GUN HEAVEN 3

Rédaction : Peter M. Andrew, Jr.

Illustrations intérieures : Nate Abell, Gordon Bennetto, Victor Corbella, Lucas Durham, Victor Moreno, Michael Rookard, Robert Ruffalo

Designs additionnels : David Kegg, Jarrod Owen

Maquette : Matt Heerdt

Développeur de la gamme Shadowrun : Jason M. Hardy

Développement : Peter M. Andrew, Jr

Direction artistique : Brent Evans, Kat Hardy

Corrections : Raymond Croteau

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, Philippe Pinon, Mathieu Thivin, Opale Vilanova-Rémond

Correction : Ghislain Bonnotte, Kevin Heydon, Christophe Puaud, Mathieu Thivin, Opale Vilanova-Rémond

Errata VO : Ghislain Bonnotte, Laurent Borderie, Mathieu Thivin, Jason Hardy

Maquette : Romano Garnier

Titre original : *Run & Gun*.

Copyright© 2014

The Topps Company, Inc. Tous droits réservés

Titre original : *Gun Heaven 3*.

Copyright© 2013

The Topps Company, Inc. Tous droits réservés

Shadowrun et la Matrice 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.

Version française 1.0 (mars 2015) sur la base de la version américaine (2014 pour Run & Gun, 2013 pour Gun Heaven 3) avec corrections additionnelles.

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.

Achevé d'imprimer en France en aout 2015.

Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : aout 2015.

ISBN : 978-2-915847-99-4

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)

