

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 licence



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	ACCESSOIRES 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 « bâtarde pernicieux »	16	Ultimax 70	38	Bandoulière	68
Un dernier mot	16	MITRAILLETES	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	19	HK Urban Combat	40	Crosse adhésive	69
Épée monofilament Ares « One »	18	Krime Spree	40	Crosse pliable	69
Lame à mémoire Victorinox	19	FUSILS D'ASSAUT	41	Guncam	69
Rapier 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 MÊLÉE 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 MÊLÉE IMPROVISÉES	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 mêlée	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	POURQUOI ON EN PORTE	77
Canne pistolet Mortimer of London « Trafalgar »	26	Remington 990	55	VÊTEMENTS RENFORCÉS DE LUXE	77
Fusil sonique Ares Screech	27	Shiawase Arms Rain	56	Armanté	77
Lance-filet SA Retiarus	28	Winchester Model 201	56	Mortimer of London	78
Pistolet FN-AAL Gyrojet	28	Winchester Model 2054	57	Vashon Island	78
Sarbacane	28	Winchester Model 2066	57	Zoé	80
TASERS	29	MITRAILLEUSES	58	Ares Victory	82
Cavalier Safeguard	29	GE Vicindicator Minigun	58	ARMURES SPÉCIALES	83
Tiffani-Defiance Protector	29	Krime Wave	58	Armure corporelle moulante	83
PISTOLETS DE POCHE	30	SA Nemesis	59	Armures militaires renforcées	84
Fichetti Tiffani Self-Defender 2075	30	FN MAG-5	59	Armures de sécurité	86
Revolver Colt New Model	30	Ultimax MMG	60	Combinaison de moto de course	86
PISTOLETS LÉGERS	31	Ruhrmetall SF-20	60	Combinaison de pompier	86
Colt Agent Special	31	Ultimax HMG-2	61	Armure anti-émeutes	87
Fichetti Executive Action	31	CANONS / LANCEURS	61	Armure SWAT	87
Nitama Sporter	32	Canon d'assaut Ogre Hammer SWS	61	Système SecureTech PPP	88
Shiawase Arms Puzzler	32	Canon d'assaut Ares Vigorous	61	Armure corporelle en sac	88
PISTOLETS LOURDS	33	Fusil gauss Ares Thunderstruck	62	Cotte de mailles	88
Cavalier Deputy	33	Krime Bomb	62	Armure rembourrée en cuir	89
Colt Future Frontier	33	Mitsubishi Yakusoku MRL	63	Ares FlaShield	89
		Onotari Arms Ballista MML	63	Armure macabre	90
		ARMES LASER	64	Protections d'avant-bras	90
		Ares Redline	64	Masque balistique	91

PROTECTION ENVIRONNEMENTALE

Protections polyvalentes

- Tenue Ghillie 91
- Ares Armored Survivalist 91

Environnements chauds

- Tenue désert 91
- Chaussettes anti-serpents 92

Environnements froids

- Combinaison contre le froid 92
- Combinaison de survie polaire 92
- Combinaison Ares Arctic Forces 93
- Combinaison contre le froid blindée Ares 93
- Combinaison de camouflage polaire Ares 94

Les mystères de la grande bleue

- Casque intégral de plongée 94
- Masque de plongée 95
- Combinaison de plongée étanche 95
- Armure de plongée 95
- Combinaison de plongeur arctique 95

L'espace, la Lune ou Mars

- 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

- Combinaison Mitsuhamma EE 98

OPTIONS ET PERSONNALISATIONS

- 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

LES TACTIQUES DE COMBAT

DANS LE SIXIÈME MONDE

- De ce qui est établi 103
- « Butez le mago d'abord » 103
- La guerre digitale 104

LES TACTIQUES DE TRAVAIL EN ÉQUIPE

DANS LES FAITS

Monter l'équipe

- Types d'équipes 105
- Maîtrisez votre rôle 106

Tactiques d'escouade : les bases

- Mission 108
- Opérations 109
- Étude des manœuvres 109
- Attaque et défense 109

« Selon les règles »

- L'armée 111
- Forces de l'ordre et sécurité 111
- Shadowrunners 111
- Criminels et Gangs 112

MISE EN PRATIQUE DES LEÇONS

Travail en équipe

- Tests de Manœuvres de Combat 112

Manœuvres de combat

- Arrière-garde flottante 113
- Attaque en meute 114
- Bouclier de feu 114
- Déplacement en perroquet 114
- Entrée de vive force 114
- Entrée énergétique 114
- Feu croisé 114
- Formation en diamant 115

- Ouverture d'angles 115

- Roque 116
- Tir de saturation 116

AVOIR LES BONS OUTILS

- Grenade à peinture 116
- Miroir télescopique monté sur bâton 117
- Caméra grenade 117
- Caméra périscopique 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

TIRS MORTELS ET AUTRES JOYEUSÉTÉS

RÈGLES OPTIONNELLES POUR RENDRE LE COMBAT

PLUS OU MOINS MORTEL

- RG1 : supprimer la limite d'attaques par phase d'action 121
- RG2 : modificateurs de taille de cible 122
- RG3 : modificateurs basés sur la vitesse de déplacement 122
- RG4 : règle alternative d'initiative 123
- RG5 : viser les failles de l'armure 124
- RG6 : augmenter les dommages contre les cibles sans défense 125

NOUVELLES ATTAQUES CIBLÉES

Attaques ciblées générales

- Arracher des mains 125
- Briser l'arme 125
- Cible spécifique 125
- Clouer 125
- Coup en traître 125
- Désarmer 125
- Ébranler 126
- Enchevêtrer 126
- Feinte 126
- Partager les dommages 126
- Projeter au sol 126
- Prouesse 126
- Renversement de situation 126
- Tirs ciblés spécifiques à certaines munitions 126

Localisation, localisation, localisation

- Abdomen 127
- Avant-bras 127
- Cheville 127
- Cou 127
- Cuisse 127
- Épaule / haut du bras 127
- Genou 127
- Hanche 127
- Mâchoire 127
- Main 127
- Œil 127
- Oreille 127
- Organes génitaux 128
- Pied 128
- Sternum 128
- Tibia 128
- Véhicules 128

Satanées munitions !

- Arracher des mains 129
- Chair déchiquetée 130
- Coup de semonce 130
- Coup double / rafale dans le mille 130
- Coup en traître 130
- Dans le gosier 130
- Doubler la mise 130
- Éblouissement 130
- Ébranler 130
- En torche ! 130
- Marqué ! 131
- Sonneuse de cloches 131

- Sur des charbons ardents 131

- Tir à la jugulaire 131
- Tir d'avertissement 131
- Tir en ricochet 131
- Tir transperçant 131

NOUVELLES ACTIONS

Actions gratuites

- Posture de blocage 131
- Posture d'esquive 132
- Posture de parade 132

Actions simples

- Bousculade 132
- lajutsu 132
- Pousser 132
- Projection 133
- Saisie 133
- Saut carapé 134

Actions complexes

- 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

- Bloquer 136
- Contre-attaquer 136
- Contrecarrer un évitement 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'envoyeur ! 138
- Sauve qui peut ! 138
- S'interposer 138

CHANCE AU COMBAT

Esquive chanceuse

Couvert inespéré

Manœuvre chanceuse

Sixième sens

Tir miraculeux

NOUVEAUX TRAITS

Avantages

- Défenseur acrobatique 139
- Défenseur agile 139
- Défenseur perspicace 139
- Époustouffant 139
- Loyauté à une marque 139
- Technique isolée 140
- Tireur d'élite 140

Défauts

- Accroc au combat 140

4 TABLE DES MATIÈRES / CRÉDITS »



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 – 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

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 août 2015.
Édité par Black Book Éditions. Dépôt légal : août 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)

