

# LA RANÇON DU SUCCÈS

Chaque pas, chaque avantage, chaque milliseconde compte. Les rues du Sixième Monde sont sans pitié et, s'ils veulent rester en vie, les shadowrunners doivent saisir le moindre atout à leur portée pour prendre le dessus sur l'opposition. Heureusement, *Run Faster* est bourré de ces petites (et grandes) choses qui font la différence ! Avec ce supplément, vous pouvez :

- découvrir plus de métatypes pour vos personnages, comme les hobgobelins, les géants, les centaures et les sasquatchs ;
- acquérir de nouveaux traits, comme Hors circuit, Œil de lynx et Réflexes fulgurants ;
- si vous l'osez, vous frotter aux dangereux, voire mortels, Infectés.

*Run Faster* contient également des conseils pour étoffer des personnages quel que soit leur métatype, des règles sur les contacts et les styles de vie, ainsi que des méthodes alternatives de création de personnage pour que vos joueurs puissent construire exactement le shadowrunner qu'ils ont en tête.

Toutes ces options font de *Run Faster* un compagnon incontournable pour les joueurs qui veulent tirer le maximum de leur livre de base *Shadowrun, Cinquième édition*.



SHADOWRUN<sup>®</sup>  
CINQUIÈME ÉDITION



Sous licence



BBESR506

©2016 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 FASTER



**CATALYST**  
game labs™

**BLACKBOOK**  
EDITIONS





# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>11</b>	<b>Les corporations</b>	<b>40</b>	<b>Créer un changelin</b>	<b>74</b>
<b>QUI VOUS ÊTES ET COMMENT VOUS EN ÊTES ARRIVÉ LÀ</b>	<b>12</b>	<b>Le crime organisé</b>	<b>40</b>	<b>Tirer les traits métagéniques au hasard</b>	<b>79</b>
<b>D'OÙ VENEZ-VOUS ?</b>	<b>12</b>	<b>PLUS QU'UNE COULEUR DE PEAU</b>	<b>42</b>	<b>Avantages métagéniques</b>	<b>80</b>
Les corps, la mobilité extérieure	12	<b>CONSTRUIRE UNE IDENTITÉ</b>	<b>43</b>	Adaptation climatique	80
Les rues : sortir de la poêle à frire	13	<b>BARBES : LES NAINS</b>	<b>43</b>	Altération dermique	80
Les talentueux : quand la route devient bizarre	13	Le grand-duché du Luxembourg,	45	Amélioration métagénique (attribut)	81
Les activistes et les hooders : formons des communautés (une bombe à la fois)	14	rive ouest	45	Amortisseur magique	81
Les universitaires : les choses que la métahumanité devrait vraiment savoir	15	Comment les nains s'intègrent à la société	45	Bec	81
Les militaires et les forces de l'ordre : de l'autre côté du mur	15	<b>OREILLES : LES ELFES</b>	<b>46</b>	Biosonar	81
Les inclassables	16	Tir Na nOg	47	Branchies	81
<b>JE SUIS UN VRAI PETIT GARÇON MAINTENANT</b>	<b>16</b>	Tir Tairngire	47	Bras de Shiva	81
<b>J'AIME BIEN TES POTES</b>	<b>17</b>	La Nation zoulou	47	Camouflage	82
Je vais bosser avec toi, mais je ne t'aime pas	17	(la confédération Azanienne)	47	Célérité	82
En qui avoir confiance ?	17	Le duché de Pomorya (EAA)	47	Cornes perforantes	82
<b>INFORMATIONS DE JEU</b>	<b>17</b>	Comment les elfes s'intègrent à la société	47	Croc	82
Background et motivation, qu'est-ce qui fait courir Johnny ?	18	<b>DÉFENSES : LES ORKS</b>	<b>48</b>	Défenses	82
Créer de « vrais » personnages : qui est derrière l'AK-47 ?	20	Underground ork, Seattle, UCAS	49	Dépôts dermiques	82
<b>ÉTHIQUE, CODES ET AUTRES BLAGUES</b>	<b>22</b>	République troll de la Forêt noire (EAA)	49	Doigts palmés	82
<b>UN CODE, UN MÉTIER</b>	<b>23</b>	Royaume du Nigéria	49	Double cœur	82
Le code du samourai	23	Comment les orks s'intègrent à la société	49	Éclat	82
Omerta, le code du silence	25	<b>CORNES : LES TROLLS</b>	<b>49</b>	Électroception	83
Vies de voyou, le code de la rue	25	République troll de la forêt noire (EAA)	50	Épines	83
En harmonie avec la nature, le code du chaman	26	Comment les trolls s'intègrent à la société	51	Estomac d'ogre	83
Les white hats, le code des hackeurs	26	<b>NORMAUX : LES HUMAINS</b>	<b>51</b>	Griffes	83
Le code du Wuxia	27	Comment les humains s'intègrent à la société	52	Jambes de satyre	83
Le code du paladin (aka le chevalier elfe)	27	<b>MONSTRES : LES CHANGELINS</b>	<b>52</b>	Langue de crapaud	84
Le serment d'Hippocrate	28	<b>FOURRURES : LES ZOOCANTHROPES</b>	<b>53</b>	Magnétoception	84
Le code du bon soldat	28	<b>ALTÉRATIONS ET AUGMENTATIONS</b>	<b>54</b>	Mauvaises vibrations	84
Le code d'Akichita	29	Les altérations	54	Membres allongés	84
<b>L'AUTRE CÔTÉ DE LA PIÈCE</b>	<b>30</b>	Les augmentations	54	Ouïe fine	84
Bushido 2.0	30	L'Evoculture	55	Organe voméronasal	84
Le code des white hats	30	<b>LE FOUTOIR DE LA MÉTAHUMANITÉ</b>	<b>60</b>	Pattes de singes	84
Le code du bon flic	31	<b>CONSCIENCES DU SIXIÈME MONDE</b>	<b>60</b>	Peau glissante	84
Le code hermétiste	31	Elfes	60	Pelage animal	85
<b>CE QUI PIMENTE LA VIE DES RUNNERS</b>	<b>32</b>	Type de métavariante : dryade	60	Photométabolisme	85
<b>LES PETITS BOULOTS</b>	<b>32</b>	Type de métavariante : nocturna	60	Poche marsupiale	85
La chasse	32	Type de métavariante : wakyambi	61	Pointes osseuses	85
Les réactifs	32	Type de métavariante : xapiri thépé	62	Queue fonctionnelle	85
Les paracréatures	32	<b>Humains</b>	62	Salive corrosive	86
Les esprits	33	Type de métavariante : nartaki	62	Sécrétions défensives	86
Les défractés	33	<b>Nains</b>	63	Sens de l'équilibre	86
Les Infectés	33	Type de métavariante : gnome	63	Sens magique	86
<b>LES LIEUX ÉTRANGES</b>	<b>33</b>	Type de métavariante : hanuman	63	Sensibilité thermique	86
Les opérations océaniques	33	Type de métavariante : koborokuru	64	Setae	86
Les runs spatiaux	34	Type de métavariante : menehune	65	Spectre auditif élargi (ultrasons ou infrasons)	86
Run dans les fovéas	34	<b>Orks</b>	65	Traits métahumains	87
Voyage dans l'astral	34	Type de métavariante : hobgobelin	65	Trompe	87
<b>UNUSUAL SUSPECTS</b>	<b>35</b>	Type de métavariante : ogre	66	Venin naturel	87
Les quartiers pauvres	36	Type de métavariante : oni	66	Vision à 360 degrés	87
Les organisations arcaniques	36	Type de métavariante : satyre	67	Vision nocturne	87
Les gouvernements	37	<b>Trolls</b>	67	Vision sous-marine	87
Le crime organisé	37	Type de métavariante : cyclope	67	Vision thermographique	87
Les sociétés secrètes	38	Type de métavariante : fomori	68	<b>Défauts métagéniques</b>	<b>88</b>
Les défractés	39	Type de métavariante : géant	68	Adipeux	88
<b>IDENTITÉS ALTERNATIVES</b>	<b>39</b>	Type de métavariante : minotaure	69	Animal à sang froid	88
Doc Wagon	40	<b>MÉTACONSCIENCES</b>	<b>70</b>	Attribut affaibli	89
Knight errant / Lone star	40	Centaurus	70	Berserker	89
		Changelins	70	Bioluminescence	89
		Nagas	71	Brume astrale	89
		Pixies	71	Chevelure changeante	89
		Sasquatchs	72	Difformité	89
		Zoocanthropes	72	Écailles	89
		<b>CRÉER QUELQUE CHOSE DE DIFFÉRENT</b>	<b>73</b>	Glandes odorantes	90
		Créer un personnage alternatif	73	Guérison lente	90
		Créer un zoocanthrope	74	Insectoïde	90
				Néoténie	90
				Nocturne	90
				Œil cyclopéen	90
				Petits bras	90
				Peur animale	90
				Pigmentation extraordinaire	91

Pilosité étrange	91	Empathie animale	118	<b>KITS DE CONSTRUCTION</b>	<b>138</b>
Plumes	91	Empathie avec les véhicules	118	<b>UN ÉVENTAIL D'OPTIONS</b>	<b>138</b>
Progéria	91	Équipement restreint	118	<b>LE SYSTÈME À 10 POINTS</b>	<b>138</b>
Queue résiduelle	91	Homme de main	118	<b>Construire des personnages avec le système à 10 points</b>	<b>138</b>
Symbiose	92	Inspiré	118	<b>SYSTÈME DE CRÉATION PAR KARMA</b>	<b>140</b>
Tête de céphalopode	92	L'école de la rue	119	<b>Restrictions et considérations particulières</b>	<b>140</b>
Troisième œil	92	Lecture rapide	119	Attributs et maximum naturel	140
		Lien ténu	119	Ressources et traits	140
		Linguiste	119	Magie et Résonance	141
		Né riche	119	<b>SYSTÈME À MODULES CHRONOLOGIQUES</b>	<b>142</b>
		Nom de famille privilégié	119	<b>Nationalités</b>	<b>142</b>
		Œil de lynx	119	États Américains confédérés (CAS)	142
		Orientation	119	États-Unis canadiens et américains (UCAS)	142
		Overclocker	120	Nations des Américains d'origine (NAO)	143
		Poussée d'adrénaline	120	Tir Tairngire	143
		Personne de confiance	120	<b>Enfance</b>	<b>144</b>
		Perspicace	120	Col blanc	144
		Réflexes fulgurants	120	Drone corpo	144
		Réputation solide / légendaire	120	Éducation rurale en zone isolée	144
		Résistance aux pics	120	Fugitif	144
		Sensei	120	Gamin des rues	144
		Solide comme un roc	120	Gosse de riche	144
		Temps parfait	120	Morveux militaire	145
		Touche-à-tout	121	Orphelin	145
		Vision nocturne	121	Vie à la ferme	145
			121	Vie en arcologie	145
		<b>Défauts</b>	<b>121</b>	<b>L'adolescence</b>	<b>145</b>
		Albinisme	121	École militaire	145
		Amnésie	122	École préparatoire	146
		Asthme	122	Éducation corpo	146
		Aveugle	123	Éducation magique	146
		Bipolaire	123	Éducation rurale en zone isolée	147
		Cécité nocturne	123	Enfant des rues	147
		C'est moi que tu traites d'idiot ?	123	Guerre des gangs	147
		Crétin	123	Lycée	147
		Déprogrammation incomplète	123	Précepteur	148
		Distract	124	Vie à la ferme	148
		Emploi principal	124	<b>Études supérieures</b>	<b>148</b>
		Endetté	124	Académies militaires	148
		Ex-détenu	124	Centre universitaire	148
		Fiché	125	Écoles de commerce, écoles techniques	150
		Flash-back	125	Facultés ou universités d'État	150
		Habitué à son confort	125	Université de l'Ivy league	151
		Hors circuit	125	<b>La vraie vie</b>	<b>151</b>
		Illettré	125	Activiste politique	151
		Infirmes	126	Agent gouvernemental	151
		Jours comptés	126	Agent secret	152
		Lien affectif	126	Célébrité	152
		Menteur	126	Correspondant de guerre	152
		Nul en informatique	126	Chasseur de primes	152
		Obsession	126	Corporatiste	153
		Pacifiste	127	Crime organisé	153
		Paranoïa	127	Détective privé	153
		Paraplégique	127	Études de troisième cycle	153
		Phobie	127	Forces de l'ordre	154
		Pie Iesu domine. Dona eis requiem.	128	Ganger	154
		Problèmes de maîtrise de soi	128	Groupes de réflexion	154
		Recherché	128	Magie de rue	155
		Sens réduit	129	Période de service	155
		Signature	129	Période de service (mercenaire)	155
		Sombre secret	129	Période de service (NAO)	156
		Sourd	129	Période de service (Tir Tairngire)	156
		Syndrome de surcharge sensorielle	129	Période de service (UCAS, CAS, ELC)	157
		Vagabond avec un flingue	129	Terroriste	157
		Vendetta	129	Travail dans les Ombres (shadowrunner)	157
			129	Travail régulier	158
			129	Vagabond	158
		<b>ADEPTE TIREUR D'ÉLITE</b>	<b>130</b>	<b>Pour en finir avec votre équilibre karmique</b>	<b>158</b>
		<b>AGENT CORPO CRAMÉ</b>	<b>131</b>	<b>Exemple de création de personnage avec cette méthode</b>	<b>158</b>
		<b>FLIC INFILTRÉE</b>	<b>132</b>	<b>NOUVEAU TRAIT</b>	<b>161</b>
		<b>GARDE DU CORPS DÉSHONORÉE</b>	<b>133</b>	Rang	161
		<b>JOURNALISTE D'INVESTIGATION</b>	<b>134</b>		
		<b>MÉDECIN DE COMBAT</b>	<b>135</b>		
		<b>PILOTE DES RUES</b>	<b>136</b>		
		<b>ROCKER</b>	<b>137</b>		
<b>À LA NUIT TOMBÉE</b>	<b>94</b>				
<b>UNE NUIT DANS LA VIE</b>	<b>95</b>				
La dernière nuit	95				
La première nuit...	96				
Et tout ce qui va suivre	96				
Qu'est-ce que ça fait d'arpenter les nuits	97				
Les chasseurs chassés	98				
S'abandonner	98				
C'est vous et nous	100				
<b>UNE MARCHÉ DANS LES OMBRES</b>	<b>101</b>				
Cela nous préoccupe beaucoup	101				
Dansons sur les ruines	102				
<b>INFORMATIONS DE JEU</b>	<b>103</b>				
Créer un personnage Infecté	103				
Devenir Infecté en cours de jeu	105				
Avantages des Infectés	106				
Bandersnatch	106				
Banshee	106				
Dzoo-noo-qua	107				
Fomòraig	107				
Goule	108				
Rongeur	108				
Gobelin	108				
Grendel	108				
Faucheur	109				
Loup-garou	109				
Mutaqua	109				
Nosferatu	109				
Vampire	110				
Wendigo	110				
<b>Défauts des Infectés</b>	<b>110</b>				
Porteur	110				
<b>Infection, Magie, Résonance &amp; Essence</b>	<b>111</b>				
Magie et Essence	111				
Infection et Résonance	111				
<b>Maladies</b>	<b>111</b>				
<b>Exemples de maladies</b>	<b>112</b>				
VVHM, souche I	112				
VVHM, souche II	112				
VVHM, souche III	113				
<b>Nouveaux pouvoirs de créatures</b>	<b>113</b>				
Couleurs adaptatives	113				
Sécrétions corrosives	113				
<b>SOYEZ VOUS-MÊME</b>	<b>114</b>				
<b>DES TRAITS POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PIRE</b>	<b>115</b>				
<b>Avantages</b>	<b>115</b>				
Amateur de grands espaces	115				
Amis haut placés	115				
Argent placé	115				
Bon sens	116				
Canaux du marché noir	116				
Casse-cou	116				
Célébrité	116				
Celui à qui murmurent les esprits	117				
Chauffeur au regard d'acier	117				
Citadin pur jus	117				
Comme un poisson dans l'eau	117				
Craignez ma haine (magicien seulement)	117				
Déshonoré	117				
Doppelganger numérique	117				
Éducation technique	118				
Éducation universitaire	118				
Effacé	118				





<b>ON EST QUI ON CONNAÎT</b>	<b>166</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>166</b>
<b>RÉPARTITION DES TYPES DE CONTACTS</b>	<b>166</b>
Investigations	166
Réseau relationnel	167
Recel et fourgue	167
Services clandestins	167
Faveurs personnelles	167
Soutien	167
<b>LE COÛT : QUE VEUT UN CONTACT ?</b>	<b>167</b>
Cash	167
Services	167
Troc	168
Autres	168
<b>JE T'EN DOIS UNE (EMPILONS LES JETONS)</b>	<b>170</b>
Améliorer ses relations	170
Service futur	170
Faveurs	170
<b>OPTIONS DE CONTACTS : GROUPES ET ORGANISATIONS</b>	<b>170</b>
<b>NATURE DE LA RELATION</b>	<b>171</b>
Chantage	172
Famille	172
Rapports étroits	172
Remboursement de dettes	172
Utiliser l'intimidation	172
Utiliser la séduction	172
Quand votre réputation vous précède	172
Couper les ponts	173
<b>GÉNÉRATEUR DE CONTACTS</b>	<b>173</b>
<b>EXEMPLES DE CONTACTS</b>	<b>175</b>
Activiste des droits des métagumains	175
Activiste de Terrafirst!	175
Administrateur corporatiste	176
Agent du gouvernement	176
Barman	176
Bookmaker	177
Cadre supérieure	177
Célébrité MeFeed	177
Chasseur de primes	178
Chauffeur de taxi	178
Chef de gang	178
Clubber	178
Codeuse folle boutonneuse	178
Conseiller de la Mafia	179
Coursier international	179
Coyote	179
DéTECTIVE de la Lone Star	180
Dispatcheur Knight Errant	180
Doc des rues	180
Élu municipal	181
Esclave corporatiste	181
Fan de conventions	181
Faussaire d'identités	181
Flic à louer	182
Flic des rues	182
Gamin des rues	182
Ganger	183
Garde du corps	183

Garde-frontière	183
Informatrice	183
Intermédiaire	184
M. Johnson	184
Magnat des médias	184
Maître de la planque	185
Marchand de Talismans	185
Mécano d'atelier de désossage	185
Parazologiste	185
Pasteur	186
Pirate tridéo	186
Préparateur en pharmacie	186
Prêteuse sur gage	186
Propriétaire d'un magasin	187
Recycleur	187
Reporter	187
Rockstar	188
Squatter	188
Technicienne cybernétique	189
Vendeur d'armes	189
Vendeur de voitures d'occasion	189

**PATRONS ET TRAITRES 190**

**JOHNSON ET INTERMÉDIAIRES : LES BASES 190**

**CYCLE DE VIE D'UN CONTRAT 191**

La rencontre	191
Le run	193
Le transfert	194

**JE CROYAIS QUE NOUS ÉTIIONS AMIS 195**

**GENÈSE DU JOHNSON 196**

<b>Les mégacorporatistes</b>	<b>196</b>
Les Johnson des Big Ten	197
Ares Macrotechnology	198
Aztechnology	198
Evo	198
Horizon	198
Mitsuhama Computer Technology	198
NeoNET	199
Renraku Computer Systems	199
Saeder-Krupp	199
Shiawase Corporation	199
Wuxing incorporated	200
<b>Syndicats du crime</b>	<b>200</b>
<b>Les syndicats majeurs</b>	<b>202</b>
La Mafia	202
Les Yakuzas	202
Les Triades	202
Les Vory	202
<b>Les extrémistes</b>	<b>203</b>
<b>Les organisations extrémistes</b>	<b>204</b>
Humanis	204
Les Illuminés de l'aube nouvelle (IOND)	204
Les anarchistes	205
Les amateurs	205

**UN TAUDIS À SOI 206**

**UN STYLE DE VIE, C'EST QUOI ? 207**

Le Confort	207
Les Nécessités	208
La Sécurité	209
Le Quartier	209

Les Divertissements	209
Les Services	209
Les Atouts	210

**INFORMATIONS DE JEU 210**

**Styles de vie 211**

Refuge	211
La rue	211
Squatter	212
Bas	212
Moyen	212
Élevé	212
Luxueux	212
Voyageur	212
Commerçant	212

**Catégories de style de vie 212**

Confort & Nécessités	212
Sécurité	213
Quartier	213
Divertissements	213

**Options de style de vie 218**

Économique	218
Espace de travail spécialisé	218
Étriqué	218
Femme de ménage en vacances	218
Hôtel California	218
Obscur / difficile à trouver	218
Pas une habitation	218
Planque	219
Propriété corporatiste	219
Réputation d'avoir l'alcool mauvais	219
Sécurité approximative	219
Sécurité supplémentaire	219
Un truc bien dans cette taule	219
Zone W	219

**MAINTENIR UN STYLE DE VIE 219**

**Exemples 219**

Chez Robyn	219
Le Cube, Tokyo (hôtel-cercueil)	220
Le Millennium,	
Los Angeles (hôtel standard)	220
Maison de banlieue typique de la classe moyenne	220
Planque du Quartier rouge	220
Stuffer Shack	220

**PAQUETAGES 222**

**LES PACK D'ÉQUIPEMENTS 222**

**Les PACK de base 222**

PACK du runner débutant	222
PACK de base du runner	222
PACK avancé du runner	223

**PACK d'armes et de munitions 223**

PACK de samourai	223
PACK de combat rapproché	224
PACK du maître des lames	224
PACK fouet monofilament	225
PACK de base pour archer	225
PACK avancé pour archer	225
PACK de pistolets Ares	225
PACK de pistolets boum-boum	225
PACK de pistolets Browning et Beretta	225

Titre original : *Run Faster*  
Copyright © 2016

The Topps Company, Inc. Tous droits réservés

Shadowrun, Matrix et Run Faster 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 (octobre 2016) sur la base de la version américaine (2015) 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.

Imprimé en UE en novembre 2016.

Édité par Black Book Éditions.

Dépôt légal : novembre 2016.

ISBN : 978-2-36328-231-6 / PDF : 978-2-36328-232-3

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)



PACK de pistolets Colt	226	PACK master sur puce	233	PACK du démolisseur	240
PACK de pistolets discrets	226	PACK doctorat sur puce	233	<b>PACK de véhicules</b>	<b>240</b>
PACK sécurité légère	226	PACK vacancier sur puce	233	PACK du lapin sauteur	240
PACK Japanacorp sécurité légère	226	PACK de compétences sur puce	233	PACK du motard de course	240
PACK sécurité lourde	226	PACK coursier de données	234	PACK du motard de combat	240
PACK smartgun	227	PACK simsensationnel	234	PACK de l'Américain	240
PACK de cogneur des rues	227	PACK basique yeux de combat	234	PACK camionnette	240
PACK du soldat au rabais	227	PACK yeux de combat de base	234	PACK tout-terrain	241
PACK Ares Alpha	227	PACK yeux d'aigle	234	PACK du rigger non combattant	241
PACK du sniper	227	PACK oreilles de lapin	234	PACK du rigger combattant	241
PACK du sportif	228	PACK cyber à l'épreuve des balles	235	<b>PACK pour decker</b>	<b>241</b>
PACK du lanceur de fléchettes		PACK de base du razorboy	235	PACK du hacker débutant	241
tranquillisantes	228	PACK avancé du razorboy	235	PACK de base du hacker	241
PACK d'armes pour équipe d'assaut	228	PACK de base d'amplification des réflexes	235	PACK avancé du hacker	241
PACK du mitrailleur	228	PACK avancé d'amplification des réflexes	235	PACK de base de programmes	
PACK du lanceur de roquettes	228	PACK de base de l'encuvé	236	pour cyberdeck	242
PACK de bandes de munitions pour		PACK avancé de l'encuvé	236	PACK avancé de programmes	
mitrailleuse	229	PACK de base du rigger	236	pour cyberdeck	242
Caisse de munitions #1	229	PACK avancé du rigger	236	<b>PACK de drones</b>	<b>242</b>
Caisse de munitions #2	229	PACK samourai des rues	236	PACK de base du commandant	
Caisse de munitions #3	229	PACK bioware gonflette	236	des drones	242
Caisse de munitions #4	229	PACK bioware sec	236	PACK avancé du commandant	
Caisse de munitions #5	229	PACK bioware du chat	236	des drones	242
Caisse de grenades #1	229	PACK bio-informatique	237	PACK de soutien du rigger	242
Caisse de grenades #2	230	PACK bioware du company man	237	PACK du crâne de clebs	242
<b>PACK d'armures</b>	<b>230</b>	<b>PACK de style de vie</b>	<b>237</b>	PACK de base pour drone espion	243
PACK imperméable de ville	230	PACK du chasseur d'insectes	237	PACK avancé pour drone espion	243
PACK veste passe-partout	230	PACK du rat des rues	237	PACK de base pour drone de combat	243
PACK néons	230	PACK du vaurien	237	PACK avancé pour drone de combat	243
PACK oiseau de nuit	230	PACK du succès dans les Ombres	237	PACK de base pour drone	
PACK costume classe	230	PACK de la grande vie	238	de combat aérien	243
PACK casque tactique	231	<b>PACK d'outils</b>	<b>238</b>	PACK avancé pour drone	
PACK peau de phaco	231	PACK cocktail pour gamin	238	de combat aérien	243
PACK du tank	231	PACK du bricoleur d'armes	238	<b>PACK de magie</b>	<b>244</b>
<b>PACK cybernétiques</b>	<b>231</b>	PACK du bricoleur de drone	238	PACK de base de magie	244
PACK jack économique	231	PACK atelier mécanique	238	PACK avancé de magie	244
PACK jack standard	232	PACK oreilles indiscreètes	238	PACK de la baguette magique	244
PACK jack avancé	232	PACK surveillance	239	PACK du bâton magique	244
PACK de base de câblages	232	PACK introduction par effraction	239	PACK de base de sac de médecine	244
PACK avancé de câblages	232	PACK brouillage	239	PACK avancé de sac de médecine	244
PACK du touriste	232	PACK médical	239	PACK de base de focus d'esprit	244
PACK du globe-trotter	232	PACK de patches médicaux	239	PACK avancé de focus d'esprit	244
PACK de l'ambassadeur	233	PACK du montagnard	239	PACK de la lance magique	245
PACK bac sur puce	233	PACK d'infiltration	240	<b>ACHETER LES BASIQUES</b>	<b>245</b>

## CRÉDITS – RUN FASTER

**Auteurs :** Raymond Croteau, Kevin Czarnecki, Olivier Gagnon, Patrick Goodman, Jason M. Hardy, Robyn "Rat" King, Adam Large, Eric Lyon-Taylor, Scott Schletz, William Stroud, R.J. Thomas, Thomas Willoughby, Russell Zimmerman

**Éditeurs :** Kevin Killiany, Philip A. Lee

**Relecteurs :** Lars Wagner Hansen, Mason Hart, Andrew Marshall, Tim Patrick, CZ Wright

**Direction artistique :** Brent Evans

**Illustration de couverture :** Brent Evans

**Iconographie :** Nigel Sade

**Illustrations intérieures :** Piotr Arendzikowski, Daniel Comerci, Lucas Durham, Matt Hansen, David Hovey, Ian King, Ian Llanas, Dan Masso, Jason Metcalf, Victor Moreno, Mike Perry, Kristen Plescow, Mark Poole, Andrea Radeck, Mickael Rookard, Andreas "AAS" Schroth, Alex Stone, Eric Williams, Alex Williamson

**Design et maquette :** Matt "Wrath" Heerd

**Développeur de la gamme Shadowrun :** Jason M. Hardy

**Playtest & relecture :** Natalie Aked, Rob Aked, Jackson Bruntzing, Karlene Dickens, Derek Dokter, Bruce Ford, Eugen Fournes, Joanna Fournes, Sandy Gamboa, Tim Gray, Kendall Jung, Alex Kadar, Peter Leitch, Dave Lundquest, Chris Maxfield, Jon Naughton, Whitney Pace, Sue Powell, Richard Riessen, Matt Riley, Mark Somers, Dylan Stangel, Ashley Turkowski, 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, Sébastien Ciot, Mathieu Thivin

**Relecture / Correction :** Ghislain Bonnotte, Sébastien Ciot, Kevin Heydon, Mathieu Thivin

**Errata VO :** Ghislain Bonnotte, Mathieu Thivin, Jason Hardy

**Maquette :** Romano Garnier, Christian Nommay

