



ERRATA SHADOWRUN 6

Errata de la gamme *Shadowrun*, Sixième édition.
Ne sont indiqués ici que les changements de fond (règles
et description de l'univers), pas les fautes de français.

LIVRE DE BASE

Errata du livre de base de *Shadowrun*, Sixième édition, première impression (pdf v1).

Les modifications de cet errata sont intégrées dans le livre de base de *Shadowrun*, édition Seattle, première impression (pdf v1) et prennent en compte les modifications apportées par l'édition Seattle du livre de base en version originale.

LA VIE EN 2080

P. 31, EN BAS DE LA COLONNE DE GAUCHE

La phrase devrait être :

« À la suite du crash, la mission et les moyens du Département d'Investigation de l'Électronique Ubiquitaire (DIEU) sont renforcés. »

P. 35, COLONNE DE DROITE, CHRONOLOGIE

Le paragraphe 2080 est à remplacer par le paragraphe suivant en 2079 :

« Octobre — SpinGlobal, fruit de la fusion plus tôt dans l'année entre Spinrad Industries et Global Sandstorm, obtient le statut AAA et un siège à la Cour Corporatiste. Ce fait d'arme est possible grâce à « l'emprunt » à Richard Villiers du contrôle de JRJ International, une des compagnies de la Cour, qui détient en fait le siège qu'occupait NeoNET. »

CRÉATION DE PERSONNAGE

P. 69, QUATRIÈME ÉTAPE : DÉPENSEZ DU KARMA DE PERSONNALISATION

Vous pouvez en fait conserver jusqu'à 5 points de Karma non dépensés lors de la création.

P. 69, CINQUIÈME ÉTAPE : ACHETEZ DES ÉQUIPEMENTS

À la création d'un personnage, l'indice de Disponibilité maximum du matériel que vous pouvez acheter est de 6, peu importe sa légalité.

P. 88, PERSONNAGE PRÉTIRÉ : RIGGER

- Trait Endettée (mafia, 70 000 ¥, intérêts 7 000 ¥/mois).
- Augmentations : câblage de contrôle (indice 3).
- Équipement, autosofts : Furtivité 6 devient Furtivité (drones de petite taille) (6), Furtivité (minidrones) (6)
- Nuyens de départ : 1 630 ¥
- Karma Traits (-2), Compétences (35), Nuyens (14) reste 3.

P. 90, PERSONNAGE PRÉTIRÉ : SPÉCIALISTE DES OPÉRATIONS CLANDESTINES

L'initiative correcte du personnage est 9 + 1D6.

COMPÉTENCES

P. 99, ARMES EXOTIQUES

Vous pouvez bien acquérir une maîtrise dans cette compétence.

COMBAT

P. 113, MODES DE TIR

Remplacer le paragraphe «TA» dans la colonne de droite par :

«TA : Ce mode permet d'attaquer toutes les cibles valides dans un rayon d'un mètre les unes des autres en utilisant sa réserve de dés normale. Un seul test d'attaque est fait et chaque cible fait son propre test de défense pour déterminer si elle est touchée. Ce mode de tir utilise 10 balles et réduit le Score Offensif de 6 points. Il est possible d'augmenter le rayon d'un mètre pour chaque réduction supplémentaire de 2 points du Score Offensif, tant que celui-ci reste positif.»

P. 113, EXEMPLE DE COMBAT RAPPROCHÉ

Le Score Offensif correct la chaîne de moto est 5, et non 7, le SO des gangers dans la 2^e étape est donc 9.

P. 114, ENCADRÉ CHUTE

Ajouter qu'il est possible d'effectuer un test d'Athlétisme + Agilité pour le personnage qui chute ; chaque succès net augmente alors la distance au-delà de laquelle il encaisse des dommages.

P. 115, ATTAQUES MULTIPLES

Les attaques portent sur différents adversaires, à moins d'avoir plusieurs armes, auquel cas un adversaire peut être attaqué une fois par arme.

P. 116, TABLEAU DIAMÈTRE DE PERÇAGE D'OBSTACLE EN FONCTION DE L'ATTAQUE ET DE LA STRUCTURE

Le titre correcte de la deuxième colonne est : VD ≥ Structure/2.

Pour la ligne Arme à feu normale, cette colonne dépend du mode de tir : 2 cm (CC/SA/TR) / 5 cm (TA).

P. 117, EXEMPLE AVEC DES EXPLOSIFS

Remplacer

« Cela provoque un trou d'un mètre carré pour avoir atteint l'indice de Structure, plus un demi-mètre carré supplémentaire pour le point supérieur à l'indice ; c'est donc un trou de 1,5 mètre carré qui est pratiqué. »

par

« Cela provoque un trou de 50 cm pour avoir atteint la moitié de l'indice de Structure, plus 50 cm supplémentaires pour le point supérieur à l'indice ; c'est donc un trou d'un mètre de diamètre qui est pratiqué. »

P. 124, SORTS

Le sous-titre devrait être :

« Sorcellerie + Magie (5 - Essence) »

MAGIE

P. 135, AJUSTER LE SORT

Un magicien peut effectuer autant d'ajustements que son rang *le plus élevé entre Magie et Sorcellerie*.

P. 138, ANALYSE DE LA MAGIE

Le test s'oppose à $2 \times$ le total des succès du test de compétence d'origine (Conjuration, *Enchantement* ou Sorcellerie) qui a généré l'effet magique que vous analysez.

P. 139, DÉTECTION DES ENNEMIS

La valeur de Drain correcte est 4.

P. 144, BARRIÈRE MANA

Le sort de base génère une barrière de deux mètres sur deux *et de deux centimètres d'épaisseur*.

P. 150, INVOCATION

Vous ne pouvez pas avoir au même moment des esprits actifs dont la Puissance combinée est supérieure à (Magie de l'invocateur $\times 3$).

P. 157, FOCUS

Votre rang de Magie est le nombre maximum de focus que vous pouvez lier *ainsi que la Puissance maximale de chacun*. De plus, la Puissance maximale cumulée de tous vos focus ne peut excéder votre rang en Magie $\times 5$.

P. 158, FOCUS DE QI

Un focus de qi ne fonctionne que pour les adeptes *et adeptes mystiques*.

P. 159, POUVOIR COMPÉTENCE AMÉLIORÉE (COMPÉTENCE)

Le rang de la compétence augmentée est limité à son rang *initial* $\times 1,5$ (arrondir au supérieur).

P. 170, MÉTAMAGIE POINT DE POUVOIR

Cette métamagie est réservée aux adeptes, *mystiques inclus*.

P. 171, TABLE ARTICLES MAGIQUES, FORMULES

La formule de rituel coûte 1 000 ¥ et pas 2 500.

MATRICE

P. 177, TRAITEMENT DE DONNÉES

Cet attribut est nécessaire à un appareil pour en assevir d'autres (voir p. 175), mais ne sert pas exactement à en déterminer le nombre (c'est l'Indice d'Appareil).

P. 184, ACTION MATRICIELLE PLONGER DANS UN APPAREIL RIGGÉ

Dans la Matrice, l'icône de l'appareil dans lequel vous plongez s'intègre à votre persona *et il n'est plus possible de le cibler matriciellement : les actions matricielles doivent cibler votre persona*.

P. 186, ACTION MATRICIELLE SONDER L'ACCÈS

De manière générale, une backdoor dure [10 - Indice d'Appareil/de serveur] heures *ou jusqu'à reboot de l'appareil (ce qui arrive en premier)*.

P. 187, PROGRAMMES COURANTS, CONFIGURATEUR

Garde en mémoire une autre configuration complète de votre *persona matriciel*.

P. 189, CI BLOQUEUSE

C'est quand l'attribut Attaque est réduit à 0 (et non le SO) qu'aucune action l'utilisant ne peut être effectuée.

P. 196, POUVOIRS DES SPRITES, DIANOSTIC

Le sprite effectue un test d'Électronique + niveau ; le personnage bénéficie d'une remise d'Atout de 1 *par tranche de 2 succès*.

P. 197, ÉCHOS

Les échos listés ne peuvent être sélectionnés qu'une fois, sauf :

- Amélioration d'attribut matriciel (2 fois)
- Lien de Résonance (plusieurs fois, pour avoir plus d'un lien actif en même temps)
- Neurofiltre (2 fois)

P. 198-199, EXEMPLE DÉTAILLÉ D'INTRUSION DE SERVEUR

Zipfile ne doit pas accumuler de SS à cause du maintien de son accès car elle utilise une backdoor. Donc son SS à la fin d'Utiliser la backdoor est de 13, et ne change pas lors de l'étape Percevoir la Matrice. Il passe à 16 lors de l'étape Fureter et y reste dans l'étape suivante, Contrôler un appareil. Dans l'étape du même nom d'après, le SS monte à 18 et ne bouge plus pour le reste de l'exemple.

RIGGING

P. 203, LES CÂBLAGES DE CONTRÔLE

L'écho approprié du technomancien est Esprit machine.

P. 203, LE RIGGING ET LA MATRICE

La dernière phrase du premier paragraphe est erronée, il faut lire :

« Si vous êtes plongé dans un véhicule, les actions matricielles ciblent votre persona et non le véhicule. »

P. 205, RIGGING DES VÉHICULES

Dans le paragraphe sur la Maniabilité, par hors route, il faut comprendre toute voie sans revêtement.

P. 206, EXEMPLE DE COURSE-POURSUITE

Le mot « tour » est employé deux fois. C'est une erreur, le mot correct ici est « round ».

P. 207, COMBAT DE VÉHICULES, UTILISER UNE ARME À PARTIR D'UN VÉHICULE

« Augmentez la Valeur de Dommages des armes de mêlée de 1 par tranche de 30 mètres par *round* que parcourt votre véhicule quand vous attaquez des cibles immobiles. »

P. 208, AUTOSOFTS

Clarifications : Furtivité s'achète pour une *catégorie* de drones, Manœuvre, pour un *modèle* de drone.

OPPOSITION

P. 214, MEMBRE D'UN MAGOGANG (MAGIE)

La première ligne de « I/DI » devrait être « 6/1 (physique) »

P. 214, RIGGER DE SÉCURITÉ MINUTEMAN

Ses autosofts devraient être : Acuité 2, Évasion 2, Acquisition (AK-47) 2, Manœuvre (Rotodrone) 2.

P. 216, RIGGER D'IHR DOCWAGON

Ses autosofts devraient être : Acuité 4, Évasion 4, Acquisition (AK-47) 3, Manœuvre (Doberman) 3, Manœuvre (Rotodrone) 3.

P. 218, RIGGER LOGISTIQUE ET SUPPORT DE LA DELTA FORCE (DELTA "LOSER")

Ses autosofts devraient être : Acuité 5, Évasion 5, Acquisition (AK-47, M202) 5, Furtivité (Drones de petite taille) 5, Manœuvre (Rotodrone) 4.

P. 223, ESPRITS DES AÎNÉS

Ajouter : « Faiblesses : Allergie (bois, Grave) »

P. 223, ESPRITS DE L'AIR

Les pouvoirs optionnels Attaque élémentaire et Aura d'énergie peuvent être d'électricité ou de froid. L'Attaque élémentaire de l'esprit a donc pour caractéristiques :

Attaque élémentaire [VD (P)P, Frigorifié ou Électrocuté, Scores Offensifs (P × 2)/(P × 2) -2/(P × 2) -8/(P × 2) -10/-]

La compétence Arme exotique est inutile.

Ajouter : « Faiblesses : Allergie (toxines de vecteur inhalation, Grave) »

P. 224, ESPRITS DES BÊTES

Le Score Offensif correct à portée proche de Griffes/Morsure est (P×2)+2.

Ajouter : « Faiblesses : Allergie (argent, Grave) »

P. 224, ESPRITS DE L'EAU

Le Score Offensif correct à portée proche du pouvoir Engloutissement est (P×3)+2.

La compétence Arme exotique est inutile.

P. 224, ESPRITS DU FEU

Ajouter : « Faiblesses : Allergie (froid, Grave), Vulnérabilité (extincteurs) »

La compétence Arme exotique est inutile.

P. 224, ESPRITS DE LA TERRE

Ajouter : « Faiblesses : Allergie (fer, Grave) »

La compétence Arme exotique est inutile.

P. 229, POUVOIR DE CRÉATURE DISSIMULATION

Une réussite signifie que la cible est détectée par le personnage jusqu'à ce que la créature puisse de nouveau se cacher ou jusqu'à la fin du *prochain* tour de ce personnage, ce qui se produit en premier.

P. 231, POUVOIR DE CRÉATURE MOUVEMENT

La créature ne peut ralentir une cible vivante qu'en lui imposant l'état Entravé.

MAÎTRISER LE JEU

P. 251, RAYONS DÉTECTEURS

Tromper le système par l'alignement simultané de lasers de puissance et de longueur d'ondes appropriées avec chaque détecteur, grâce à un test d'*Athlétisme* (Évasion) + Agilité.

ÉQUIPEMENT

P. 254, CAPACITÉ DE L'ÉQUIPEMENT

Le texte correct est le suivant :

« Certains équipements peuvent être équipés d'un certain nombre de modifications supplémentaires déterminé par leur indice de Capacité. Les équipements ajoutés prennent une place égale à leur propre Capacité indiquée entre crochets [], mais ne consomment pas d'Essence. »

P. 269, TABLE ACCESSOIRES D'ARMES

La Disponibilité correcte du smartgun interne est +1.

P. 271, MUNITIONS

Les valeurs de Score Offensif dans l'exemple devraient être : portée proche 10, portée courte 10, portée moyenne 8, portée longue —, portée extrême —) »

P. 275, TABLE MODIFICATIONS D'ARMURE

L'isolation chimique a un coût en Capacité de [6] (et non une Capacité de 6).

P. 277, ACCESSOIRES

Le passage sur le nombre maximum d'appareil qu'un commlink peut asservir est erroné. Le bon calcul est fourni p. 175.

P. 280, TABLE LOGICIELS

Le coût correct des autosofts est Indice \times 500 ¥. Oui, ça pique.

Ignorer les valeurs de Disponibilité et de coût sur la ligne Skillsofts : utiliser celles pour les différents types de skillsofts.

P. 280, SHOPSOFTS

Un shopsoft approprié octroie aussi un bonus de +1 dé à vos tests de recherche matricielle pour acheter des objets.

P. 291, IMPLANTS CÉRÉBRAUX

Le coût correct du câblage de contrôle est Indice \times 30 000 ¥, profitez-en !

P. 295, TABLE IMPLANTS CORPORELS

Le compartiment de contrebande ne devrait avoir ni Capacité ni coût en Capacité.

P. 298, RENFORT

La bonne description est la suivante :

Grâce à ce procédé, la peau/le membre est renforcé pour infliger plus de dommages en combat à mains nues.

L'utilisateur bénéficie des mêmes effets qu'un coup de poing américain (p. 259-260).

P. 298, TABLE CARACTÉRISTIQUES DES ARMES IMPLANTÉES

Le Score Offensif à portée proche du renfort devrait être de 6 + FOR.

Le Score Offensif à portée proche de l'électro-membre devrait être de 5 + FOR.

P. 299, POMPE À ADRÉNALINE

Les dommages étourdissants subis à la fin du temps de fonctionnement de la pompe sont en fait de *la moitié* du nombre de rounds de combat où la pompe est restée active, *arrondie au supérieur*.

P. 302, TABLE ARTICLES MAGIQUES, FORMULES

La formule de rituel coûte 1 000 ¥ et pas 2 500.

FEU NOURRI

Errata de la première impression de *Feu nourri* (pdf v1).

ARSENAL

P. 14, COLLECTION HERITAGE

La Valeur de Dommages correcte du taiaha est 4E.

P. 21, IZOM ARTEMIS

Les munitions du fusil sont : 30(c).

P. 22, ONOTARI ARMS JP-51

Les modes de tir corrects sont SA/TR. Remplacer la visée laser par un smartgun interne.

P. 41, REVOLUTION ARMS STEEL TIGER

Ajoutez une lunette de visée.

PERSONNALISATION

DES ARMES

P. 43, ADAPTATION POUR MÉTAHUMAIN

Remplacez la dernière phrase de l'encadré par : « Cette modification ne compte pas dans la limite de modifications d'une arme de mêlée. »

AFFÛTEZ VOS TALENTS

P. 83, OUVERTURE D'ANGLE

Dans la dernière phrase du dernier paragraphe, le terme « Pie Slice » devrait être « Ouverture d'angle. »

P. 87, TABLES

Voici les tables avec les titres et têtes de colonne en français :

TECHNIQUES DE COMBAT

P. 92, TABLE DE COÛT DES ACTIONS D'ATOUT

Remplacez Combat à deux armes par Portée étendue.

FORCES D'OPPOSITION

P. 136, GILETS PARE-BALLES

Ignorez les « IA » des gilets pare-balles du Troufion et du Sergent .

P. 137, CYBERSOLDAT

Le cybersoldat a une veste pare-balles (+4).

P. 137, DECKER PARAMILITAIRE

Ses caractéristiques matricielles correctes son :

CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES

A	C	T	F	
5	4	5 (6)	6	
SO	SD	I/DI	PA	ME
9	12	10/3 (RV cold) 10/4 (RV hot)	MAJ 1, MIN 4 (RV cold) MAJ 1, MIN 5 (RV hot)	9

Programmes (4 emplacements) : Biofeedback, Navigateur, Surveillance, Toolbox

P. 138, RIGGER PARAMILITAIRE

La PA correcte dans ses caractéristiques matricielles est MAJ 1, MIN 4.

La SD (autonome) de son pick-up est 6 et non 7.

Certains attributs de ses drones de surveillance sont incorrects ; voici les bonnes valeurs : Résistance 1, Blindage 0, Autopilote 2, Senseur 2, SD (autonome) 0.

TABLES RÉCAPITULATIVES

Les Scores Sociaux pour les items du livre de base ont été complétés dans la table page ci-contre.

CARACTÉRISTIQUES DU M-TOC

MODÈLE	INDICE D'APPAREIL	T/F	EMPLACEMENTS DE PROGRAMMES ACTIFS	DISPO.	COÛT
Mark I	3	4/3	2	8(L)	25 000 ¥
Mark II	5	6/5	4	9(I)	65 000 ¥
Mark III	7	7/6	6	12(I)	95 000 ¥

CARACTÉRISTIQUES DES TAC-APPLIS

APPLI	DISPO.	COÛT
Barrage d'artillerie	5(I)	200 ¥
Cache-cache	3 (I)	200 ¥
CME Warrior II	4 (I)	200 ¥
Co-Pilote	3 (I)	200 ¥
En plein dans le mille	3 (I)	200 ¥
Fusilleur	5(I)	200 ¥
Leader	3 (I)	200 ¥
Médec mobile	3 (I)	200 ¥
Mur de code	2(I)	200 ¥

ARMURES & VÊTEMENTS

TYPE	SD	SS	CAPA.	DISPO.	COÛT	PAGE
Ace of Clubs	+3	+3	7	5	1 200 ¥	p. 67
Ace of Coins	+3	+6	6	5	2 100 ¥	p. 67
Ace of Cups	+4	+3	8	5	1 500 ¥	p. 67
Ace of Diamonds	+4	+3	7	6	1 400 ¥	p. 67
Ace of Hearts	+3	+4	7	5	1 300 ¥	p. 67
Ace of Spades	+3	+3	8	4	1 100 ¥	p. 67
Ace of Swords	+3	+2	6	4	1 000 ¥	p. 67
Ace of Wands	+3	+4	9	5	1 400 ¥	p. 67
Ares "Bug Stomper"	+8	-10	12	9(I)	55 000 ¥	p. 62
Casque	+2	-4	6	—	500 ¥	p. 62
Armure anti-meurtre	+4	+2	4	4 (L)	5 000 ¥	p. 63
Armure corporelle intégrale	+5	-5	10	4 (L)	2 000 ¥	p. 274, SR6
Casque	+2	-4	6	—	500 ¥	p. 274, SR6
Armure de classe militaire	+2	—	2	3	3 000 ¥	p. 63
Légère	+8	-6	10	9(I)	29 000 ¥	p. 63
Moyenne	+9	-7	12	9(I)	34 000 ¥	p. 63
Lourde	+10	-8	14	9(I)	39 000 ¥	p. 63
Casque	+2	-4	8	9(I)	—	p. 63
Armure de sécurité	+6	-6	10	7(L)	12 500 ¥	p. 63
Casque	+2	-4	6	—	500 ¥	p. 63
Armure Parashield "Protection mystique"	+4	-2	6	6(L)	11 000 ¥	p. 64
Armure ReaLeather	+2	+5	2	4	3 000 ¥	p. 66
Armure SecureTech Invisi-Shield	+2	—	4	3	5 000 ¥	p. 64
Big Game Hunter	+4	-4	7	3	3 500 ¥	p. 66
Bouclier antiémeute	+2	-5	2	4	1 200 ¥	p. 275, SR6
Bouclier balistique	+2	-5	2	4	900 ¥	p. 275, SR6
Casque	+1	-4	4	1	200 ¥	p. 275, SR6
Collection NightShade & Moonsilver	+3	+6	4	6	2 800 ¥	p. 66
Collection Synergist	+2	+3	4	4	1 900 ¥	p. 67
Combinaison caméléon	+2	-3	4	4 (I)	2 000 ¥	p. 274, SR6
Combinaison Urban Explorer	+3	-3	6	2	800 ¥	p. 274, SR6
Costume Actioneer	+2	+2	6	2	1 500 ¥	p. 67
Costume/robe Armanté	+3	+10	4	7	5 000 ¥	p. 67
Cyclewear	+3	-5	8	3	500 ¥	p. 67
Gilet pare-balles	+3	-1	6	2	750 ¥	p. 274, SR6
Gilet pare-balles tactique SEM	+3	-2	20	2	900 ¥	p. 64
Globetrotter	+2	+1	4	1	600 ¥	p. 66
Masque balistique	+1	-2	4	2	200 ¥	p. 64
Manteau renforcé	+3	-2	7	2	900 ¥	p. 274, SR6
Mortimer of London						
Costume Berwick	+3	+4	7	6	2 300 ¥	p. 67
Costume Crimson Sky	+3	+5	6	6	2 600 ¥	p. 67
Costume Summit	+3	+4	6	5	2 400 ¥	p. 67
Diamant	+2	+2	2	2	500 ¥	p. 67
Manteau	+4	+4	7	5	2 500 ¥	p. 67
Rapid Transit						
Basique	+2	-1	2	1	200 ¥	p. 67
Élite	+2	—	2	2	300 ¥	p. 67
Platine	+2	+1	2	2	400 ¥	p. 67
Diamant	+2	+2	2	2	500 ¥	p. 67
Securetech SkinShield	+2	—	2	3	3 500 ¥	p. 64
Sleeping Tiger	+3	+5	6	4	4 500 ¥	p. 67
Steampunk	+4	+4	10	4	4 500 ¥	p. 67
Système d'équipement modulaire (Harnais)	—	-4	[10]/ (12+8)*	2	300 ¥	p. 65
Système de Renfort d'Armure Securetech	+1	-1	2	3	500 ¥	p. 65
Tenue de service standard	+2	-2	4	2	550 ¥	p. 65
Veste en cuir synthétique	+1	-2	3	1	300 ¥	p. 275, SR6
Veste pare-balles	+4	-3	8	2	1 000 ¥	p. 275, SR6
Vêtements				1	10 ¥	
Vêtements à effet feedback	—			2	150 ¥	p. 274, SR6
Vêtements électrochromes	—			1	75 ¥	p. 274, SR6
Vêtements pare-balles	+2	—	4	2	500 ¥	p. 275, SR6
Wild Hunt	+3	-2	8	3	3 000 ¥	p. 67

