

ERRATA SR.4.1

Seconds errata datés du **04/04/2007**, amenant Shadowrun, Quatrième édition à sa version **4.1**. Comprend les errata FanPro américains 1.5 (du 01/12/2006). Les corrections *titrées en bleu* correspondent à ces corrections américaines.

Erreurs relevées par toute la communauté de Shadowrun.fr (un grand merci à eux qui sont trop nombreux pour être cités ici !). Errata compilés et corrigés par Jérémie « Blacky » Bouillon d'Ombres Portées, amicalement relus par Willy Mangin et mis en page par Romano Garnier. Pour Black Book Éditions.

Page 33, colonne 2, premier paragraphe

À la cinquième ligne, remplacer « Elle subissait par ailleurs l'effet du Technodrain » par « Elle subissait par ailleurs l'effet de la Dégénérescence ».

Page 59, colonne 1, Tests de travail en équipe

Ajouter la phrase suivante à la fin du premier paragraphe : « Le bonus maximum de dés que le personnage principal peut recevoir par le travail en équipe est égal à son score dans la compétence utilisée. »

Page 75, colonne 2, exemple de création

Remplacer toutes les mentions de « GP » par « PC » (pour Points de création).

Page 90, colonne 2, les groupes de compétences

Remplacer « Les groupes de compétences regroupent trois ou quatre compétences liées acquises et améliorées ensemble » par « Les groupes de compétences (abréviation GC) regroupent trois ou quatre compétences liées, acquises et améliorées ensemble ».

Page 96, compétence Esquive

La spécialisation « Combat au corps à corps » doit être changée en « Combat de mêlée ».

Page 99, Spécialiste des opérations clandestines

Dans Équipement, modifier l'indice de son brouilleur (de zone) de 5 à 4. Ajouter un second tube de nanocrème d'apparence.

Page 101, La brute

Remplacer sa compétence « Prestidigitation » par « Escamotage ».

Page 110, La chamane urbaine

Remplacer sa compétence « Prestidigitation » par « Escamotage ».

Page 111, La technomancienne

Modifier son score de Compteur de Dommages physiques de 10 à 9.

Page 124, compétence Mécanique aéronautique

Remplacer les spécialisations par « Aérospatiale, Plus léger que l'air (PLA : blimps et ballons), Poussée vectorielle, Rotors, Voilure fixe, Voilure orientable ».

Page 129, dernière phrase de la colonne 1

Dans l'exemple, remplacer « Elle lance 2 dés et obtient 2 succès » par « Elle lance ses dés et obtient 2 succès ».

Page 167, Drain

Ajouter la phrase suivante à la fin du dernier paragraphe : « Aucun dommage qu'il soit Physique ou Étourdissant ne peut être soigné par des moyens magiques, tels que la sorcellerie ou des pouvoirs d'esprits. »

Page 178, colonne 2, Les services à distance

Colonne 2, avant-dernier paragraphe, dernières phrases, remplacer « Une fois qu'un service à distance a été assigné à un esprit, celui-ci est techniquement libéré. Les esprits qui accomplissent un service à distance ne comptent plus dans la limite des esprits invoqués. » par « Une fois qu'un esprit a fini le service à distance, il est techniquement libéré (sauf s'il est lié). Les esprits réalisant un service à distance continuent de compter dans la limite du nombre d'esprits invoqués sauf si leur service à distance est terminé. »

Page 185, colonne 1, Se manifester

Remplacer la seconde phrase « La Manifestation est le contraire de la perception astrale : l'extension des sens dans le plan physique. » par : « La Manifestation est un effet psychique qui permet à une forme astrale de se rendre visible et audible sur le plan physique par sa propre volonté. »

Supprimer l'avant-dernière phrase : « Les personnages et les esprits manifestés, cependant, sont vulnérables aux effets magiques de type mana sur le plan physique. »





Page 188, colonne 1, Compétence améliorée

Remplacer « Coût : 0,5 par niveau (Compétences de combat), 0,25 par niveau (Compétences physiques, sociales, techniques) » par « Coût : 0,5 par niveau (Compétences de combat), 0,25 par niveau (Compétences physiques, techniques) ».

Page 188, Contrôle corporel

Première phrase, remplacer « Un adepte avec Contrôle corporel a le contrôle complet le langage corporel et subconscient de son corps » par « Un adepte avec Contrôle corporel maîtrise complètement le langage corporel et subconscient de son corps ».

Page 192, colonne 1, Les focus de Lancement de sorts

Remplacer la dernière phrase du paragraphe « Ces dés peuvent être utilisés pour lancer un sort plus efficacement ou mis de côté pour aider le magicien à résister au Drain. » par « Ces dés peuvent être utilisés pour lancer plus efficacement un sort tant qu'il est d'une catégorie appropriée au focus. »

Page 197, colonne 1, Sorts de Combat indirects

À la fin du premier paragraphe de la page, ajouter la phrase suivante : « À l'inverse des autres sorts, les sorts de Combat indirects peuvent affecter des cibles que le lanceur n'a pas dans son champ de vision si ces cibles sont dans la zone d'effet du sort. »

Page 197, sort Pain

Remplacer « Pain requiert du lanceur qu'il touche sa cible » par « Direct requiert du lanceur qu'il touche sa cible ».

Page 205, sort Liquéfaction

Avant-dernière phrase, remplacer « La cible n'est pas consciente tant qu'elle sous l'effet du sort » par « La cible n'est pas consciente tant qu'elle est sous l'effet du sort ».

Dernière phrase de la description du sort, remplacer « La cible liquéfiée a un Indice d'Armure égal à sa Constitution + succès excédentaires du sort (voir *Les barrières*, p. 157). » par « La cible liquéfiée a un Indice de Blindage égal à sa Constitution + succès excédentaires du sort (voir *Les barrières*, p. 157). »

Page 221, colonne 1, Réparation d'icône

Ajouter la phrase suivante à la fin du premier paragraphe : « Une icône ne peut entreprendre aucune autre action (quel que soit le nœud) pendant qu'elle est réparée. »

Page 228, Table des prix et disponibilité des programmes

La Disponibilité des programmes de hacking devrait être : « (Indice × 2)R ».

Page 238, Crack sprite

Supprimer la compétence « Cybercombat ».

Page 238, Data sprite

Remplacer la compétence « Décryptage » par « Guerre électronique ». Remplacer la forme complexe « Transfert » par « Décryptage ».

Page 238, Machine sprite

Supprimer la forme complexe optionnelle « Transfert ».

Page 238, Sprite coursier

Ajouter la compétence « Guerre électronique ». Remplacer la forme complexe « Transfert » par « Édition ».

Page 241, colonne 1, Plonger dans des drones

Remplacer « Les riggers peuvent également prendre une Action complexe pour « plonger » dans un drone en RV totale » par « Les riggers peuvent également prendre une Action simple pour « plonger » dans un drone en RV totale ».

Remplacer totalement le troisième paragraphe « Tous les tests sont effectués en utilisant les attributs et compétences du rigger. » par : « Tous les tests sont effectués en utilisant les compétences du rigger plus les attributs matriciels ou véhiculaires du drone. »

Page 257, colonne 1, Verrous

Dans le second paragraphe *Les serrures mécaniques*, remplacer le Test étendu de « Crochetage + Agilité » par « Serrurerie + Agilité ».

Page 265, colonne 2, Augmenter les compétences et groupes de compétences

Après le paragraphe d'introduction, ajouter le paragraphe suivant : « Pour apprendre ou améliorer une Compétence ou un Groupe de compétences, le personnage doit réussir un Test étendu Intuition + compétence, avec un seuil égal au nouvel indice × 2 et un intervalle d'une semaine (un mois pour un Groupe de compétences). Un instructeur peut ajouter un bonus de dés à ce test (voir *Enseigner* p. 123). »

Page 289, colonne 1, Attaque élémentaire

Remplacer « De telles attaques sont réduites de moitié par les armures d'Impact. » par « De telles attaques sont réduites par la moitié de l'armure d'Impact. »

Page 289, colonne 1, Aura énergétique

Remplacer « De telles attaques sont réduites de moitié par les armures d'Impact. » par « De telles attaques sont réduites par la moitié de l'armure d'Impact. »

Page 289, colonne 2, Créature duale

Ajouter à la description du pouvoir la phrase suivante : « Une Créature duale ne subit pas le malus de -2D à sa réserve de dés pour interagir avec le monde physique lorsqu'elle utilise la perception astrale. »

Page 292, colonne 1, Psychokinésie

Remplacer « Rapidité » par « Agilité ».

Pages 293-294, créatures ordinaires

Dans le bloc de statistiques de chaque créature, les scores de Passe d'initiative (PI) et de Moniteur de condition (MC) sont inversés.

Exemple : le cheval a PI : 1 et MC : 8, et pas l'inverse.

Page 295, Naga

Le score de la compétence Analyse astrale est de 4.

Page 296, Sasquatch

Le score de la compétence Analyse astrale est de 3.

Page 300, colonne 2

Dans le bloc de statistiques des Grands dragons, en dessous de « Log » la mention « PI » doit être supprimée (les Passes d'initiative d'un Grand dragon sont celles du dragon de son type).

Page 310, Pistolets-mitrailleurs

Ajouter les paragraphes suivants entre la section « Pistolets lourds » et la section « Mitraillettes » :



Pistolets-mitrailleurs

Utilisez la compétence Armes automatiques pour employer ce type d'armes.

Ceska Black Scorpion : Ce grand classique du pistolet-mitrailleur est facile à dissimuler et peut tirer en rafales. Il est équipé d'une crosse pliable intégrée.



Steyr TMP : Ce pistolet est léger grâce à sa structure en polymère et peut tirer en mode automatique. L'absence de dispositif de compensation de recul le rend cependant difficile à contrôler.



Page 311, tableau Fusils d'assaut, HK XM30

Les caractéristiques du mode mitrailleuse légère sont : Dommages (6P), PA (-1), Mode (TR / TA), CR (2 (3)), Munitions (100 (bande)), Disponibilité (sans), Coût (+1 000 ¥).

Page 315, colonne 2, Munitions explosives

Remplacer la seconde phrase du premier paragraphe « Elles augmentent la VD de 1 et réduisent l'efficacité des armures balistiques (PA -1). » par : « Elles augmentent la VD de 1. »

Page 315, colonne 2, Munitions EX explosives

Remplacer la première phrase « Ce modèle amélioré de munitions explosives ajoute 2 à la VD de l'arme et a une PA de -2. » par : « Ce modèle amélioré de munitions explosives ajoute 1 à la VD de l'arme et a une PA de -1. »

Page 315, colonne 2, Munitions fléchettes

À la fin du premier paragraphe, remplacer « (PA +2) » par : « (PA +5) ».

Pages 315-316, Munitions gel

Commençant à la toute fin de la page 315 et continuant sur la page 316, remplacer les phrases « Les munitions gel ajoutent +2 à la VD de l'arme mais subissent une PA de +2 contre les armures. Les munitions gel infligent des dommages Étourdissants auxquels la cible résiste avec son armure d'impact. » par : « Les munitions gel infligent des dommages Étourdissants auxquels la cible résiste avec son armure d'impact (PA +2). »

Page 328, Table Packages de senseurs

Ajouter une ligne pour « Drone moyen », avec une Capacité de 6 et un Signal de 4.

Page 329, Matériel d'infiltration

Dans le premier paragraphe, remplacer « crochetage » par « Serrurerie » les deux fois.

Page 333, Table Produits chimiques de combat

Supprimer totalement la ligne « Cianure ».

Page 335, Table Implants auriculaire

Ajouter le tableau complet du bas de page.

Page 342, Véhicules & drones

Remplacer « Constitution » par « Structure » (troisième paragraphe).

Page 343, Tableau Catégorie de sorts

La disponibilité des sorts de Combat est de « 8P » et pas « 8F ».

Page 345, tableau des véhicules et drones

Remplacer « Constitution » par « Structure ».

Page 345, tableau des véhicules et drones

Remplacer le prix de la Mitsubishi Nightsky par « 120 000 ¥ » et le prix du MT Sea Nymph par « 170 000 ¥ ».

Page 345, drone Shiawase Kanmushi

La disponibilité du drone est de « 8 » et pas « s8 ».

Page 348, Index, Portée

À l'entrée « Portée », ajouter deux items :

- armes, 139, 140
- sorts, 196

Pages 350-351, Fiche de personnage

Compteur de dommage étourdissant : le calcul est « VOL / 2 » et pas « CON / 2 ».

Les titres de colonnes de la section « Protection » doivent être remplacés par : « Nom », « Balistique », « Impact » et « Notes ».

Une fiche corrigée est disponible au format PDF sur le site officiel.

Implants auriculaires	Essence	Capacité	Disponibilité	Coût
Oreilles cybernétiques				
Indice 1	0,2	4	—	500 ¥
Indice 2p	0,3	8	4	750 ¥
Indice 3	0,4	12	6	1 000 ¥
Indice 4	0,5	16	8	1 500 ¥
Amortisseur sonore	0,1	[1]	4	750 ¥
Amplification auditive (Indice 1-3)	0,1	[Indice]	Indice x 3	Indice x 1 500 ¥
Équilibre amélioré	0,1	[4]	10	5 000 ¥
Filtre sonore sélectif (Indice 1-6)	0,1	[Indice]	Indice x 3	Indice x 1 000 ¥
Interface sonore	0,1	*	—	250 ¥
Reconnaissance spatiale	0,1	[2]	8	750 ¥
Unité d'enregistrement auriculaire	0,1	*	4	500 ¥

* inclus dans le prix de base des oreilles cybernétiques



SHADOWRUN

NOM / PSEUDO : _____
 Métatype : _____ Âge : _____ Sexe : _____ Niveau de vie : _____ Karma total : _____
 Karma actuel : _____ Réputation : _____ Rumeur : _____ Renommée : _____

DONNÉES PERSONNELLES

ATTRIBUTS PHYSIQUES

Constitution : _____

Agilité : _____

Réaction : _____

Force : _____

ATTRIBUTS MENTAUX

Charisme : _____

Intuition : _____

Logique : _____

Volonté : _____

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

Chance : _____

Essence : _____

Initiative : _____

Magie/Résonance : _____

ATTRIBUTS SPÉCIAUX

Pts de Chance actuels : _____

Init. astrale : _____

Init. matricielle : _____

Passes d'Init. : _____

ATTRIBUTS

COMPÉTENCES ACTIVES

Nom de la compétence Ind. Att.

COMPÉTENCES ACTIVES

Nom de la compétence Ind. Att.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Nom de la compétence Ind. Att.

COMPÉTENCES

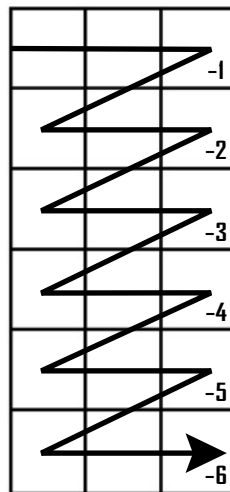
TRAITS

TYPE

DATAPIC

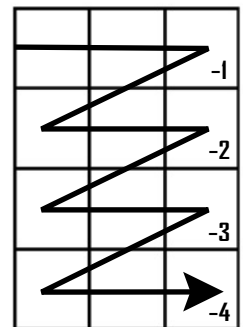


COMPTEUR DE DOMMAGES PHYSIQUES



8 + (CON / 2 arr. sup.) CASES

COMPTEUR DE DOMMAGES ÉTOURDISSANTS



8 + (VOL / 2 arr. sup.) CASES

MONITEUR DE CONDITION

TRAITS

FICHE DE PERSONNAGE

SHADOWRUN

CONTACT **IND. LOYAUTÉ** **IND. INFLUENCE**

ARME **DOMMAGES** **PA** **MODE** **CR** **MUNITIONS**

CONTACTS

ARMES À DISTANCE

IMPLANT **INDICE** **ESSENCE** **NOTES**

ARME **ALLONGE** **DOMMAGES** **PA**

CYBERWARE / BIDWARE

ARMES DE MÉLÉE

VÉHICULE **MANIABILITÉ** **ACCÉLÉRATION** **VITESSE**

NOM **BALISTIQUE** **IMPACT** **NOTES**

AUTOPILOTE **STRUCTURE** **BLINDAGE** **SENSEURS**

VÉHICULE

PROTECTION

COMMLINK : _____

RÉPONSE : _____ **SYSTÈME** : _____

FIREWALL : _____ **SIGNAL** : _____

PROGRAMMES : _____

SORT **TYPE** **PORTÉE** **DURÉE** **VALEUR DE DRAIN**

COMMLINK / PROGRAMMES

SORTS

ESPRIT **PUISSANCE** **SERVICES** **LIÉ / NON LIÉ**
[SPRITE] **[INSCRIT / NON INSCRIT]**

NOM **INDICE**

ESPRITS / SPRITES

POUVOIRS D'ADEPTE / FORMES COMPLEXES

FICHE DE PERSONNAGE

