



# ERRATA SHADOWRUN 6

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.

Ne sont indiqués ici que les changements de fond (règles et description de l'univers), pas de français.

## 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

La prise en compte des divers errata entraînent les modifications suivantes sur le personnage :

- Son trait négatif Endettée voit le montant de la dette baisser à 70 000 ¥, et ses intérêts à 7 000 ¥ par mois.
- Son câblage de contrôle passe à l'indice 3.
- Ses dépenses de Karma en nuyens baissent à 14 et il lui reste 3 points de Karma.

### 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. 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 :  $VD \geq \text{Structure}/2$ .

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. 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. 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. »

# OPPOSITION

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

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

## 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 Electrocuté, 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. 280, TABLE LOGICIELS

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

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

### 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 × 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.