

ERRATA SR4A

Errata en date du 21/11/2010, du livre *Shadowrun, Quatrième édition, 20^e anniversaire*, version 1.0.

Erreurs relevées par la communauté *Shadowrun* francophone, compilés par Ghislain Bonnotte et maquetés par Romano Garnier, du Collectif Ombres Portées, pour Black Book Éditions.

CORRECTIONS DE FOND

Qui peuvent impacter le jeu, et donc concernent joueurs et MJ.

PAGE 101, CHASSEUR DE PRIMES

Remplacer les attributs par :

Con	Agi	Réa	For	Cha	Int	Log	Vol	Chance
8	3	3(5)	8	2	3	3	4	3

PAGE 104, GANGER

Équipement & Niveau de vie

Remplacer cette section restée en anglais par

« veste pare-balles ; Harley Davidson Scorpion ; faux permis de conduire (Indice 4) ; faux SIN (Indice 3) ; Niveau de vie Bas (2 mois) »

Notes

Remplacer cette section restée en anglais par

« Argent de départ : 3D6 × 50 ¥

Vision nocturne naturelle »

PAGE 126, COMPÉTENCES ACTIVES TECHNIQUES

Ajouter la compétence Chimie :

CHIMIE (LOGIQUE)

La Compétence active technique Chimie régie l'utilisation et la compréhension des propriétés de la matière. Ce qui inclut les procédures appropriées des laboratoires et l'aptitude à lire les formules chimiques.

Défausse : non

Groupe de compétences : non

Spécialisations : Composés, Médicaments, Toxines

PAGE 150, AMPLIFICATION D'IMAGE

Remplacer le mot « Viser » par « Ajuster ».

PAGE 152, TABLE DES MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Il manque le modificateur « Attaquant tirant depuis un couvert », qui est de -2.

PAGE 152, TABLE DE VISIBILITÉ

Les têtes de colonne de la table devraient être, respectivement, « normale, nocturne, thermographique, ultrasons » (voir la table corrigée ci-dessous)

PAGE 239, IMPLANTS ET RÉSONANCE

Remplacer : « Pour déterminer la gravité de la gêne occasionnée, prenez toute réduction d'Essence due aux implants de cyberware et / ou de bioware (p. 68) et arrondissez à l'entier le plus proche. Ce chiffre est déduit de la Résonance du technomancien. »

Par : « Pour déterminer la gravité de la gêne occasionnée, prenez toute réduction d'Essence due aux implants de cyberware et / ou de bioware (p. 68) et arrondissez à l'entier supérieur le plus proche. Ce chiffre est déduit de la Résonance du technomancien. »

PAGE 242, SPRITE MACHINE

Les caractéristiques sont erronées. Voici la bonne description :

SPRITE MACHINE

Les sprites Machine ont pour spécialité la manipulation d'appareils. De tous les sprites, ce sont ceux qui ont le plus de chances d'interagir avec le monde physique par l'intermédiaire d'un appareil.

Autopilote	Réponse	Firewall	Init matricielle	PI	Chance
		+2	×2	3	
Compétences : Guerre électronique, Hardware, Informatique					
Formes complexes : Analyse, Commande					
Pouvoirs : Diagnostic, Gremlins, Stabilité					
FC optionnelles : Décryptage, Édition, Médic, tout autosoft (p. 246)					

PAGE 318, INGRAM SMARTGUN X

Ajouter le système smartgun dans la description de base de l'arme.

PAGE 318, TABLE DES PISTOLETS MITRAILLEURS

Les modes de tir du Ceska Black Scorpion sont faux. Il faut remplacer « TR/TA » par « SA/TR ».

PAGE 319, FUSILS DE PRÉCISION

Remplacer « Utilisez la compétence Fusils pour employer ce type d'armes. » par le paragraphe suivant :

« Utilisez la compétence Fusils pour tirer avec des fusils de précision. Bien que plus robustes que leurs ancêtres, les fusils de précision de 2072 ne sont pas conçus pour le combat rapproché. À la fin de chaque Tour de combat au cours duquel le fusil est utilisé dans une fusillade mouvementée (par opposition à une situation de sniper), effectuez un Test de Chance. Pour chaque Test de Chance raté, l'arme subit un

TABLE DE VISIBILITÉ

MODIFICATEURS DE VISIBILITÉ	NORMALE	NOCTURNE	THERMOGRAPHIQUE	ULTRASONS
Obscurité totale	-6	-6	-3	-3
Lumière partielle	-2	0	-2	-1
Éblouissement	-1	-1	-1	0
Brouillard / Brume / Pluie / Fumée (léger)	-2	-1	0	-1
Brouillard / Brume / Pluie / Fumée (dense)	-4	-2	-2	-2
Fumée thermique	-4	-2	-6	-2

modificateur de réserve de dés de -1 jusqu'à ce qu'il soit recalibré au moyen d'un Test étendu d'Armurerie + Logique (8, 1 minute). Le modificateur est doublé si l'arme est utilisée en combat comme arme de mêlée ou pour se défendre d'une attaque de mêlée. »

PAGE 328, MODULE SIM

Remplacer la deuxième phrase par la phrase suivante : « Il convertit les signaux informatiques (les données simsens) en signaux neuraux qui permettent à l'utilisateur de bénéficier des fonctions simsens et des réalités augmentées et virtuelle (voir *Réalité augmentée et virtuelle*, p. 219). »

PAGE 333, DISPOSITIFS OPTIQUES

Il manque la phrase suivante à la fin du premier paragraphe : « Ces appareils ne peuvent pas recevoir d'appareils visuels. »

PAGE 338, CONTRAT DOCWAGON

Dans le 2^e paragraphe, il manque le tarif des interventions. Voici le paragraphe corrigé :

« Dès que l'appel de détresse d'un client est confirmé, la plupart des franchises DocWagon garantissent l'arrivée d'une équipe d'intervention médicale armée sous 10 minutes (autrement, les soins immédiats sont gratuits). Les services de réanimation font l'objet d'une surprime élevée, tout comme le service IHR (Intervention à haut risque), de 5 000 ¥ chacun. Dans ce cas, le client (ou son héritier) doit payer les factures de soins jusqu'à hauteur de la prime de décès de 20 000 ¥ versée en cas de décès d'un employé DocWagon. »

CORRECTIONS DE FORME

Typos, coquilles, toutes les erreurs n'impactant pas le jeu lui-même.

PAGE 97, TITRE DE LA TABLE

Remplacer le titre de la table « BUILD POINT CHARACTER CREATION SUMMARY » par « Résumé de la création de personnage par points de création ».

PAGE 98, ADEPTE PISTOLERO

PAGE 106, INVESTIGATEUR DE L'OCCULTE

Remplacer « MATRIX GEAR » par « ÉQUIPEMENT MATRICIEL ».

PAGE 104, GANGER

Remplacer « Attributes » par « Attributs ».

PAGE 154, SHOTGUNS

Remplacer « XXe siècle » par « XXIe siècle ».

PAGE 218, SE CONNECTER

Remplacer « se connecter à un au moins un autre appareil. » par « se connecter à au moins un autre appareil. »

PAGE 219, EXEMPLE 3

Remplacer « sa trombine sur affichée sur son ordinateur » par « sa trombine affichée sur son ordinateur ».

PAGE 357, PUB ÉMERGENCE

Remplacer « L'évolution de se paie une mise à jour » par « L'évolution se paie une mise à jour ».

ERRATA LA MAGIE DES OMBRES

Errata en date du 21 / 04 / 2009, du supplément *La Magie des Ombres*, version 1.0.

Erreurs relevées par la communauté *Shadowrun* francophone, compilés par Ghislain Bonnotte du Collectif Ombres Portées, pour Black Book Éditions.

CORRECTIONS DE FOND

Qui peuvent impacter le jeu, et donc concernent joueurs et MJ.

P. 24 PERCEPTION ASTRALE

Dans le premier paragraphe, remplacer la dernière phrase par : « Ce trait ne peut être acquis que lors de la création de personnage et ne peut être obtenu plus tard que si le personnage a le trait Éveil latent. »

Dans le deuxième paragraphe, remplacer : « Ce point de Karma est cependant sujet aux règles classiques en termes d'impact des pertes d'Essence sur la Magie. », par : « Ce point de Magie est cependant sujet aux règles classiques en termes d'impact des pertes d'Essence sur la Magie. »

P. 29, VARIATIONS SUR LES RÈGLES, ARCANA

Ajoutez : « Le meneur de jeu peut également autoriser les adeptes à remplacer la Logique par la Magie. »

P. 33-41, TRADITIONS MAGIQUES ALTERNATIVES

Pour chaque tradition, remplacer « Guérison » par « Santé ».

P. 145, GUÊPE

Ajoutez les références suivantes au dernier paragraphe : « la compétence Vol (p. 292, *SR4A*) et le pouvoir Venin (p. 298, *SR4A*). »

P. 145, CIGALE

Ajoutez la référence suivante au dernier paragraphe : « la compétence Vol (p. 292, *SR4A*)... »

P. 146, LUCIOLE

Ajoutez les références suivantes au dernier paragraphe : « la compétence Vol (p. 292, *SR4A*) et le pouvoir Confusion (p. 294, *SR4A*). »

P. 146, MOUCHE

Ajoutez les références suivantes au dernier paragraphe : « la compétence Vol (p. 292, *SR4A*) et les pouvoirs Pestilence (p. 148) et Immunité aux maladies (p. 299, *SR4A*). »

P. 158, EFFETS ÉLÉMENTAIRES, GLACE

Remplacer « les véhicules doivent effectuer un Test d'Accident (p. 162, *SR4*) » par « les véhicules doivent effectuer un Test de Pilotage (p. 168, *SR4A*) ».

P. 166, BROUILLAGE DU MANA

Remplacer la première phrase par : « Ce champ magique s'élève de 1 par Tour de combat jusqu'à atteindre ce nombre de succès. »

CORRECTIONS DE FORME

Typos, coquilles, toutes les erreurs n'impactant pas le jeu lui-même.

P. 28, LIEN SYMBOLIQUE, PARAGRAPHE 3

La fin de la dernière phrase devrait être « un personnage peut chanter une représentation et en faire un focus de lien symbolique. »

P. 40, AVANT-DERNIER PARAGRAPHE DE LA TRADITION VAUDOUE

Remplacer « Obatata » par « Obatalà ».

P. 48, PAR-DELÀ LES PORTES DE LA PERCEPTION

La référence correcte après « ...les métaplans de l'espace astral » devrait être p. 123.

P. 172, SENS À MÉMOIRE EIDÉTIQUE

La dernière phrase devrait être « L'adepte peut également pratiquer le « photoReading », accroissant grandement sa vitesse de lecture. »

ERRATA AUGMENTATIONS

Errata en date du 21 / 11 / 2010, du supplément *Augmentations*, version 1.0.

Erreurs relevées par la communauté *Shadowrun* francophone, compilés par Ghislain Bonnotte du Collectif Ombres Portées, pour Black Book Éditions.

CORRECTIONS DE FOND

Qui peuvent impacter le jeu, et donc concernent joueurs et MJ.

PAGE 167, AMÉLIORATIONS DE MEMBRE CYBERNÉTIQUE

La Disponibilité de l'amélioration d'Agilité est (Indice × 3)R.

PAGE 168, ATTAQUE DE COMBAT À MAINS NUES

Les dégâts des attaques à mains nues portées par un personnage doté d'une ossature renforcée ont changés dans *SR4A*, consultez la table corrigée ci-dessous.

ATTAQUE EN COMBAT À MAINS NUES	ALLONGE	DOMMAGES	PA	PAGE
Ossature renforcée en aluminium	—	(FOR / 2 + 2)P	—	342, <i>SR4A</i>
Ossature renforcée en céramique	—	(FOR / 2 + 2)P	—	40
Ossature renforcée en plastique	—	(FOR / 2 + 1)P	—	342, <i>SR4A</i>
Ossature renforcée en titane	—	(FOR / 2 + 3)P	—	342, <i>SR4A</i>

ERRATA ARSENAL

Errata en date du 21 / 11 / 2010, du supplément Arsenal, version 1.0.

Erreurs relevées par la communauté *Shadowrun* francophone, compilés par Ghislain Bonnotte du Collectif Ombres Portées, pour Black Book Éditions.

CORRECTIONS DE FOND

Qui peuvent impacter le jeu, et donc concernent joueurs et MJ.

PAGE 26, ENCARTE ARMES À HAUTE VÉLOCITÉ

Remplacer « rafales courtes ou longues » par « rafales longues ou automatiques ».

PAGE 28, STREET SWEEPER

Dans le tableau, la PA devrait être de +5 et non de +2.

PAGE 38, OBUS À FRAGMENTATION

Dans le tableau, la PA devrait être de +5 et non de +2.

PAGE 110-111, CHRYSLER-NISSAN JACKRABBIT ET ROVER MODEL 2068

Ajouter « Citroën Ztana » aux modèles similaires de la Chrysler-Nissan Jackrabbit.

Retirer « Citroën Ztana » aux modèles similaires de la Rover Model 2068..

PAGE 163, MANIEMENT DES ARMES LOURDES

Remplacer la phrase : « Un personnage avec une Constitution de 8 ou plus peut porter et utiliser une arme lourde sans l'aide d'un gyrostabilisateur. »

Par : « Un personnage avec une Constitution et une Force de 8 ou plus peut porter et utiliser une arme lourde sans l'aide d'un gyrostabilisateur. »

CORRECTIONS DE FORME

Typos, coquilles, toutes les erreurs n'impactant pas le jeu lui-même.

PAGE 23, CAVALIER DEPUTY

Dans la colonne « Munitions » du tableau des pistolets lourd, ligne Cavalier Deputy, au lieu de « (cy) » il faut lire « (b) » (barillet).

PAGE 53, TABLE DES AMÉLIORATIONS D'ARMURES MILITAIRES

Le titre de colonne « Balistique / Impact » devrait en fait être « Capacité ».

PAGE 54, TENTE POLAIRE

Il manque le sigle « ¥ » après le prix.

PAGE 55, TENTE

Il manque le sigle « ¥ » après le prix.

PAGE 60, GRENADE IEM, PARAGRAPHE 1, LIGNE 6

Remplacer « silicone » par « silicium ».

PAGE 112, ILLUSTRATIONS

L'illustration légendée « Citymaster » devrait être légendée « Roadmaster ».

PAGE 112, ILLUSTRATIONS

L'illustration légendée « Vista » devrait être légendée « Crest ».

ERRATA UNWIRED

Errata en date du 19 / 08 / 2010, du livre Unwired, version 1.0.

Erreurs relevées par la communauté *Shadowrun* francophone, compilés par Ghislain Bonnotte du Collectif Ombres Portées, pour Black Book Éditions.

CORRECTIONS DE FOND

Qui peuvent impacter le jeu, et donc concernent joueurs et MJ.

PAGE 140, ÉCHO CHANGEMENT

Remplacer la première phrase par « Changement réduit de 1 le modificateur de maintien du tissage d'une forme complexe. »

PAGE 144, ÉMULATION

Ajouter la phrase suivante à la fin de la section : « Les formes complexes mémorisées émulant des skillsofts sont limitées à l'indice du skillsoft original et ne peuvent être améliorées ni par Tissage ni par dépense de Karma. »

CORRECTIONS DE FORME

Typos, coquilles, toutes les erreurs n'impactant pas le jeu lui-même.

PAGE 2, CRÉDITS

Remplacer « Arsenal » par « Unwired ».

PAGE 108, ENCARTE COMPÉTENCE DES AGENTS

La référence en fin de deuxième paragraphe devrait être « Capacité de l'Autopilote, p. 104, *Arsenal* ».

PAGE 110, ENCARTE LES AUTOSOFTS DANS LA VIE DE TOUS LES JOURS

Au début du deuxième paragraphe, la référence au programme Empathie est « p. 63, *Arsenal* ».

PAGE 195, LOGICIELS

Remplacer la deuxième phrase suivant ce titre par « Les agents débridés (encart *Marionnettiste ou non* ?) sont détaillés en p. 98, les programmes d'infrastructure télématique en p. 62, les CI préfabriquées se trouvent en p. 71 et les amplificateurs de réalité en p. 182. »

RENOIS DE PAGE DANS LES ENCARTS

Un nombre important de renvois de page dans les encarts sont erronés. Dans un souci de lisibilité nous ne les listons pas ici. La version pdf du supplément est corrigée.