

ERRATA SR.4.3

Errata, datée du 05/10/2009, du livre Shadowrun, Quatrième édition version 4.3. Comprend les errata américains de Catalyst Game Labs version 1.8. Les nouvelles corrections sont en bleu.

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 Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno et Jérémie « Blacky » Bouillon d'Ombres Portées, amicalement relus par Willy Mangin. Maquette : 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 67, Dépenser de la Chance

Remplacer la troisième puce par :
« Vous pouvez relancer tous les dés d'un seul test pour lequel vous n'avez obtenu aucun succès. »

Page 75, colonne 2, exemple de création

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

Page 77, avantage Adepte, paragraphe 3

Remplacer la dernière phrase par « Notez que l'attribut Magie ne peut dépasser le maximum naturel de 6 sans initiation. »

Page 80, Trait Dépendance

À la dernière ligne du premier paragraphe, la référence correcte est « à partir de p. 249 ».

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 Armes tranchantes

La référence devrait être « voir Arme de mêlée exotique p. 95 ».

Page 96, compétence Esquive

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

Page 98, Mage de combat

La bonne valeur d'Initiative (physique) est 7, pas 8.
Remplacer le sort « Coup à distance » par « Pain ».

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 100, Le rigger de drones

Remplacer la compétence « Artillerie » par « Armes de véhicules ».

Page 101, La brute

Remplacer sa compétence « Prestidigitation » par « Escamotage ».

Page 102, La face

Dans Équipement, remplacer la Mitsubishi Nightsky par une Mercury Comet, un contrat DocWagon de base (1 an) et un brouilleur de zone, Indice 2).

Page 103, L'adepte pistoler

Dans Équipement, préciser l'indice de l'autocrocheteur : 5.

Page 104, Le hacker

Dans le cyberware, à la place de « simrig », il faut lire « interface de rigging ».

Page 106, La chamane éco-radical

Préciser dans les traits « Hostilité des esprits (esprits du Feu) » (+10 PC).

Ajouter le défaut Sensible à la douleur (+10 PC).

Corriger le modificateur de PC des traits : « Traits (+15 PC) ».

La compétence Invocation a un niveau 5.

Page 107, La contrebandière

Enlever la compétence Hacking et sa spécialisation.

Remplacer la compétence « Artillerie » par « Armes de véhicules ».



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.

Le bon indice de la forme complexe Furtivité est 5, pas 4.

Page 120, compétence Enseignement

La référence correcte à *Enseigner* est « p. 123 », pas « 120 ».

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 144, Les shotguns, colonnes 1 & 2

Appliquer l'erratum pour les dommages des balles fléchées.

Petite dispersion : VD +2, PA +5

Moyenne dispersion : VD +0, PA +7

Grande dispersion : VD -2, PA +9

Page 145, Table des dommages des grenades

La PA correcte pour les grenades à fragmentation est +5.

Page 146, Table des dommages des roquettes / missiles

La PA correcte pour les roquettes et les missiles à fragmentation est +5.

Page 146, Se défendre contre les attaques de mêlée, paragraphe 3

La Table des modificateurs de défense est indiquée à la page 149, alors qu'elle se situe page 151.

Page 149, Table des armes de mêlée

La Valeur de Dommages correcte pour la ligne « Mains nues » est (FOR / 2)E, et non (FOR + 2)E.

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 175, Étape 6 : résister au Drain

Remplacer la remarque par :

« Remarque : les modificateurs de blessures et des sorts maintenus n'ont aucun effet sur la réserve de dés du personnage pour le test de résistance au Drain. Les dommages du Drain pour le sort sont des Dommages étourdissants, sauf en cas de surlancement. »

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

Ignorer les 3 premières phrases de la description du pouvoir.

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 192, colonne 1, Les focus d'Invocation

Remplacer la deuxième ligne par : « Ces dés peuvent être utilisés pour le Test d'Invocation, à condition que le type d'esprit corresponde au focus. »

Page 192, colonne 1, Les focus de Contrôle d'esprit

Retirer la fin de la première phrase : « ...ou les dés supplémentaires peuvent être mis de côté pour aider à la résistance au Drain. »

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 201, colonne 2, Illusions physiques

Remplacer l'avant-dernière phrase par : « le lanceur du sort doit obtenir plus de succès que l'observateur pour que l'illusion soit considérée comme réelle. »

Page 203, sorts Chaos et Monde chaotique

Le Type de ces deux sorts est « P » (Physique) et non « M » (Mana).

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 213, colonne 2, Connexion et abonnement

Remplacer cette section par le texte suivant : « Ce n'est pas parce que vos appareils *peuvent* parler à d'autres appareils qu'ils vont le faire. Pour des raisons de simplicité, d'intimité et de sécurité, vous pouvez configurer vos appareils pour qu'ils n'interagissent qu'avec un seul autre appareil (en général votre commlink, le centre névralgique de votre PAN) ou avec un



réseau précis (votre PAN). Plutôt que de permettre à n'importe quel étranger d'accéder à tous vos gadgets électroniques, quiconque veut interagir avec votre PAN doit tout d'abord se connecter à votre commlink. Cela évite la confusion entre les utilisateurs (est-ce que je suis en train d'accéder à ma guncam ou à la tienne?), mais offre une bien maigre protection contre les hackers et les fouineurs, qui peuvent hacker ou falsifier un accès à vos appareils normalement.

Votre persona doit également dédier de la bande passant à certaines connexions à haut débit montant et descendant. Ces connexions sont appelées « abonnements », et sont nécessaires pour accéder à un nœud, communiquer avec des agents et des drones, établir une connexion cryptée, utiliser un programme sur un autre nœud, et pour toutes les autres connexions esclaves que le meneur de jeu estime nécessaires. Un persona peut maintenir un nombre d'abonnements actifs au maximum égal à son Système $\times 2$.

Page 217, colonne 2, Les privilèges de compte

Remplacer le dernier paragraphe de cette section par : « Remarque : les petits appareils électroniques et périphériques n'ont que des compte admin, puisqu'ils n'ont pas besoin d'autres types de comptes. Dans le cadre du hacking, cependant, traitez ces comptes admin comme des comptes personnels standard. »

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 $\times 2$)R ».

Page 238, Les types de sprites

Ajouter la phrase suivante à la fin du premier paragraphe : « Tous les sprites ont le pouvoir Conscience (p. 289). »

Page 238, tous les sprites

Ajouter une colonne « Chance » et une colonne « Rés » aux caractéristiques de chaque sprite avec comme valeur « I » pour les deux colonnes.

Page 238, Crack sprite

Supprimer la compétence « Cybercombat ».
Remplacer « Crack sprite » par « sprite Cracker ».

Page 238, Data sprite

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

Remplacer « Data sprite » par « sprite de Données ».

Page 238, Machine sprite

Supprimer la forme complexe optionnelle « Transfert ».
Remplacer « Machine sprite » par « sprite Machine ».

Page 238, Sprite coursier

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

Page 240-241, Contrôler des drones

Dans le troisième paragraphe, remplacer la première phrase « Un rigger peut décider d'avoir plusieurs drones abonnés à un seul appareil. » par « Un rigger peut décider d'avoir plusieurs drones abonnés comme un seul appareil. »

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 244, Utilisation de Médecine

Ajouter les paragraphes suivants :

« Une complication double la durée de guérison du personnage. Un échec critique non seulement double la durée de guérison, mais augmente en outre les dommages de 1D3 cases.

« La compétence Médecine ne peut être appliquée qu'une seule fois par groupe de blessures, mais elle peut être appliquée même si des premiers soins et / ou des soins magiques ont déjà été utilisés. Des dommages supplémentaires encaissés ultérieurement comptent comme un nouveau groupe de blessures.

« Médecine peut être utilisée pour diagnostiquer l'état de santé d'un personnage de la même manière que Premiers soins. »

Page 246, Table de Modificateurs de soins

Ajouter les modificateurs suivants :

Assistance	+1 par assistant compétent (max. +3)
Patient non coopératif	-2
Le patient est magicien, adepte ou technomancien	-2
Le patient a des implants	-1 par tranche de 2 points d'Essence perdue

Page 246, colonne 2, Vecteur

Paragraphe 2, ligne 4, remplacer « protection chimique » par « isolation chimique ».

Page 257, colonne 1, Verrous

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

Dans la dernière phrase, remplacer « indice de Matériel » par « indice d'Appareil ».

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 $\times 2$ 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 277-278, Patrouille de la Lone Star

Dans l'équipement (y compris celui du Lieutenant), remplacer « Defiance Super Shock » par « Defiance EX Shocker ».

Dans l'équipement du Lieutenant, remplacer « Defiance Super Shock » par « Defiance EX Shocker » et « Browning Max-Power » par « Colt Manhunter ».

Page 278, Détachement de Samourais rouges

Dans l'équipement, remplacer « Fusil d'assaut » par « Fusil d'assaut FN HAR ».

Page 278, Ghosts du Tir

Remplacer « Armure corporelle moulante intégrale » par « Armure corporelle intégrale ».

Pages 284-286, Exemples de contacts

Dans le bloc de statistiques de chaque contact, les colonnes d'attribut sont décalées à partir d'Essence, incluse. En effet, la valeur indiquée sous « Ess » est en fait la valeur de Chance, la valeur indiquée sous « INIT » est en fait la valeur d'Essence, et ainsi de suite. Ainsi, il n'y a pas de valeur pour « MC ».

Par exemple, le Barman a en fait les attributs suivants :

Con 2, Agi 3, Réa 2, For 3, Cha 4, Int 3, Log 2, Vol 3, Chance 2, Ess 6, INIT 5, PI : 1.



Page 287, contact Mécanicien

Dans les compétences Actives du Mécanicien, remplacer « Artillerie » par « Armes de véhicules ».

Page 288, pouvoir Arme naturelle

À la fin du deuxième paragraphe, remplacer la Valeur de Dommages par « (FOR / 2)E ».

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 colonnes d'attribut sont décalées à partir d'Essence, incluse. En effet, la valeur indiquée sous « Ess » est en fait la valeur de Chance, la valeur indiquée sous « INIT » est en fait la valeur d'Essence, et ainsi de suite. Ainsi, il n'y a pas de valeur pour « MC ».

Par exemple, le cheval a en fait les attributs suivants :

Con 8, Agi 5, Réa 5, For 8, Cha 3, Int 3, Log 1, Vol 2, Chance 2, Ess 6, INIT 8, PI : 1.

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 306, Gammes de cyberware et de bioware

Dans le premier paragraphe, remplacer la phrase « Les prix du cyberware et du bioware présenté dans ce chapitre sont ceux du cyberware standard (à l'exception du bioware de culture, voir p. 341). » par « Les prix du cyberware et du bioware présenté dans ce chapitre sont ceux de gamme standard. »

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 310, Raecor Sting

Dans la table d'équipement, la PA de cette arme devrait être +5.

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 312, Table des pistolets lourds

Dans la table d'équipement, la PA de l'Ares Viper Sliver-gun et du Remington Roomsweeper chargé aux munitions fléchettes devrait être +5.

Page 312, Table des shotguns

Dans la table d'équipement, la PA du Mossberg et du Remington chargé aux munitions fléchettes devrait être +5.

Page 313, Panther XXL

Dans la description, retirer tout ce qui suit « Il est équipé d'un système smartgun ».

Dans la table d'équipement, retirer le « (1) » de la colonne CR.

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 317, Table des munitions

Dans la table d'équipement :
Le modificateur de PA des munitions explosives devrait être 0.

Le modificateur de dommages des munitions EX-explosives devrait être +1 et le modificateur de PA devrait être -1.

Le modificateur de PA des munitions fléchettes devrait être +5.

Le modificateur de dommages des munitions gel devrait être -1 (étourdissant).

Page 317, Table des grenades & roquettes

Dans la table d'équipement :
La PA des grenades à fragmentation devrait être +5.
La PA des roquettes et missiles à fragmentation devrait être +5.

Page 328, Table Améliorations auditives

Le coût de l'amplification auditive devrait être +(Indice x 100 ¥).



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 330, colonne 1, Masque à gaz

Remplacer le texte de cette entrée par : « Ce respirateur et sa réserve d'air couvre entièrement le visage de l'utilisateur et l'immunise aux toxines de vecteur inhalation (voir *Toxines*, p. 246). Le masque à gaz est livré avec une réserve d'air d'une heure, et peut être relié à un réservoir de plus grande capacité. Il ne peut pas être combiné à un respirateur. »

Page 331, Table d'équipement de survie

Le coût du masque à gaz devrait être 200 ¥.
Le respirateur devrait avoir une Disponibilité de – et un coût de Indice x 25 ¥.

Page 333, Table Produits chimiques de combat

Supprimer totalement la ligne « Cyanure ». Le produit n'est pas présent dans le livre de base.

Remplacer « Pepper Punch » par « Gaz poivre ».

Page 335, Compétences câblées

Remplacer « Le nombre maximum de skillssofts que le système peut accueillir est égal à 2 x Indice. » par « Le système peut accueillir un certain nombre de skillssofts, pour un total maximum de points d'indice de skillssofts égal à son propre indice multiplié par 2. »

Page 335, Table Implants auriculaire

Ajouter le tableau complet du bas de page.

Page 337, Table de somatoware, ligne Modification esthétique

Changer le Coût en Essence pour « 0 - 0,5 ».

Page 337, Table Attaque en combat à mains nues

Les dommages de l'ossature renforcée en plastique devraient être (FOR / 2 + 1)P.

Les dommages de l'ossature renforcée en aluminium devraient être (FOR / 2 + 2)P.

Page 338, Articulations améliorées

Remplacer la dernière phrase par « Ce bonus peut être cumulé avec ceux fournis par d'autres biais (fixateur de réflexes, spécialisation, etc.). »

Page 340, Table des armes à feu cybernétiques

Remplacer « fusil à pompe » par « shotgun ». La PA du shotgun cybernétique avec fléchettes devrait être +5.

Page 342, Véhicules & drones

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

Page 343, Table des fournitures magiques

Remplacer « Matériaux de conjuration » par « Matériaux de contrôle d'esprit » et modifier le coût, qui devrait être Puissance x 500 ¥.

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 2	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

