

# ERRATA SHADOWRUN CINQUIÈME ÉDITION

Errata v1.0 listant les problèmes de règles connus sur la première impression du livre des règles pour *Shadowrun*, *Cinquième édition* et la version 1 du PDF de ce livre.

Errata compilé par Ombres Portées (notamment Ghislain Bonnotte, Kevin Heydon et Mathieu Thivin) et la communauté de fans (merci à eux !).

## P. 34, NEONET

Il est fait mention de la « Grid Overwatch Division », il s'agit du Département d'Inspection de l'Électronique Ubiquitaire, ou DIEU.

## P. 76, ESPRIT ANALYTIQUE

« Ce trait confère au personnage un modificateur de réserve de dés de +2 pour tout test basé sur la Logique concernant la reconnaissance de motifs, l'analyse d'une preuve, la recherche d'indices ou la résolution d'énigmes. »

## P. 104, CALCULS FINAUX, MATHIEU

PERSONA INCARNÉ	
Attaque	3
Traitement de données	4
Indice d'appareil	6
Firewall	3 (+1 avec le trait Renfort naturel contre les biofeedbacks)
Corruption	4
INITIATIVES	
Initiative (physique et matricielle RA)	6 + 1D6
Initiative matricielle (hot sim)	10 + 4D6

## P. 114, ADEPTE FLINGUEUR, CONTACTS

Les indices d'Influence et Loyauté sont inversées pour le contact « Employé de stand de tir ».

## P. 126, SPÉCIALISTE DES ARMES, ARMES

Ingram Valiant : la PA correcte est -2.

## P. 165 ET P. 481, TABLE DES ACTIONS MATRICIELLES

L'action « pister une icône » est en fait l'action « traquer une icône ».

## P. 167, ACTION AJUSTER

L'avant-dernier paragraphe comporte une erreur subtile, il fallait lire : « Chaque action ajuster octroie un modificateur de +1 dé à la réserve de dés ou +1 à la Précision lors du test d'attaque. »

## P. 175, ACTION AJUSTER

Le nom du gang est bien entendu **405 Hellhounds** et non 450 Hellhounds.

## P. 182, SHOTGUNS, MODES DE DISPERSION

Remplacer toutes les occurrences de « distantes de moins de [x] mètres les unes des autres » par « comprises dans un cône de dispersion de [x] mètres de large ».

## P. 196, EXEMPLE

Dans le deuxième paragraphe, Full deck lance 2 dés en défense, et non 3 (le détail de la réserve et des modificateurs sont corrects, l'addition ne l'est pas).

## P. 198, CHAPITRE COMBAT, SECTION BARRIÈRES, TABLE INDICES DES BARRIÈRES

Remplacer « Matériau renforcé » à la dernière ligne par « Matériau durci ».

## P. 232, TABLE DE NIVEAU DE BRUIT ET UTILISATION MATRICIELLE

Le niveau de bruit correct pour la ligne « jusqu'à 100 mètres » est 1.



## P. 247, PROGRAMME DISCRÉTION

L'action pour laquelle ce programme confère un bonus est traquer *une icône* et non *pister un utilisateur*.

## P. 261, TABLE DES CARACTÉRISTIQUES DES SPRITES

Les pouvoirs corrects du sprite de Données sont : Camouflage, Watermark.

## P. 268, PLONGÉE ET LIMITES

Les Limites concernées sont celles basées sur les indices de Senseurs, Vitesse et Maniabilité (et non Accélération).

## P. 299, ÉTAPE 7 : SCELLER LE RITUEL

Dans la dernière phrase de cette section, il est question d'un test de Magie, il faut en fait lire attribut Magie.

## P. 320, RÉACTIFS, PARAGRAPHE LANCEMENT DE SORTS

Dans la deuxième phrase, plutôt que « Limite astrale du magicien », il faut lire « Puissance du sort ».

## P. 361, SERVEURS ET CI

Dans le deuxième paragraphe, il manque un mot à la fin de la dernière phrase : « Un serveur peut disposer d'un nombre de programmes CI simultanément actifs égal à son **indice** ».

Les pouvoirs corrects du sprite de Données sont : Camouflage, Watermark.

## P. 372, COMMERCE DE QUARTIER

Un problème à l'impression a fait disparaître la fin de la description de ce lieu dans la version papier du livre. Voici la description complète :

Les mégacorporations multinationales font peut-être les gros titres, mais la majorité des corpos du monde sont de petites « corpos de quartier » qui luttent pour joindre les deux bouts. Les gens au bas de l'échelle économique se retrouvent souvent à avoir affaire à ces entreprises. Celles-ci peuvent être une épicerie spécialisée du coin, un marchand de talismans, une agence de voyages ou un supermarché.

Normalement, ce ne sont pas des endroits d'une grande importance pour les runners ou leurs employeurs, mais parfois l'un de ces propriétaires locaux fera quelque chose qui sort de l'ordinaire, ou peut-être sera-t-il au mauvais endroit au mauvais moment. La sécurité dans ces bureaux est d'ordinaire plutôt légère, ne reposant que sur les fondamentaux : maglocks, caméras, alarmes. Parfois, l'on peut voir un méta-humain sur le site, mais la sécurité est majoritairement louée. La Matrice et la technologie sont souvent assez basiques, à

moins que la corpo en question ne soit dirigée par un génie qui travaille sur quelque chose de très avancé.

## P. 373, AVANT «HÔPITAL OU CLINIQUE»

Un problème à l'impression a tronqué la description de deux lieux : le motel miteux et les grands bureaux corporatistes. Voici leur description :

### MOTEL MITEUX

On n'a pas vécu dans les Ombres tant que l'on n'a pas passé une nuit dans un motel miteux. Étant le moins cher des coins possibles où se terrer pour une nuit, il attire tous ceux qui recherchent un endroit où se poser sans complications. Il n'a pas grand-chose de charmant mais est au moins fonctionnel. Les motels miteux se trouvent souvent dans la trajectoire des runners, pas parce qu'ils en sont eux-mêmes la cible, mais souvent parce qu'ils abritent quelque chose ou quelqu'un qui a de la valeur pour ces individus.

La sécurité est ici passive et assez basique : maglocks pour les chambres, quelques caméras, et parfois un membre du personnel en vrai ! Car oui, pour sabrer les coûts de fonctionnement, de nombreux motels sont devenus entièrement automatisés. S'il y a un accès matriciel dans la zone, le motel en est en général doté, et les runners devront donc souvent se méfier des résidents un peu trop stressés du PanicButton.

### GRANDS BUREAUX CORPORATISTES

L'argent est le sang du pouvoir dans le Sixième Monde, et personne ne le contrôle plus que les grandes corporations. L'argent corporatiste alimente les Ombres bien plus que tout autre, et il n'est donc pas surprenant que les bureaux et sites des grandes corporations soient les champs de batailles les plus communs des guerres corpos clandestines.

Les runners peuvent être recrutés pour s'introduire dans un bureau pour voler des informations ou extraire des personnels clés, collecter des renseignements, ou même fournir une protection supplémentaire. Les forces de sécurité de ces bureaux sont souvent pointues, professionnelles, et bien équipées. Les équipes d'intervention à haut risque et la sécurité répondront promptement à toute alarme. La sécurité technique sera sophistiquée, avec une redondance de multiples systèmes incluant des maglocks activés par diverses méthodes de vérification, que ce soit des clés, des cartes ou des informations biométriques, mais aussi des caméras, des senseurs, des pièges et des drones. La sécurité matricielle sera aussi solide, tous les appareils étant reliés à un serveur chargé en CI et surveillé par un spider.

Bien qu'elle ne soit pas forcément la meilleure qui soit, la sécurité est importante et ne présente pas de point faible évident.

## P. 374, RUMEUR

Dans la liste des Défauts, pour le Défaut Incompétent, il faut lire « Incompétent (n'importe quelle groupe de compétences) »

## P. 379, KARMA

Dans le deuxième paragraphe, la deuxième phrase devrait être : « Ce sont les mêmes **modificateurs** que ceux utilisés pour ajuster les récompenses en cash. »

## P. 385, GANG DU CRIME ORGANISÉ

La Limite physique devrait être 6, pas 5.

La Précision du Ceska Black Scorpion devrait être 5, sans modificateur entre parenthèses.

## P. 385, GANG DU CRIME ORGANISÉ, LIEUTENANT

Le Trait Technomancien n'existe plus à *Shadowrun*, Cinquième édition.

## P. 386, SÉCURITÉ CORPORATISTE (BASE ET LIEUTENANT)

L'initiative de base (pas entre parenthèses) devrait être 10 + 1D6.

## P. 386, FORCES SPÉCIALES

L'attribut Magie devrait être 6, pas 3.

L'initiative de base (pas entre parenthèses) devrait être 12 + 1D6.

Dans la liste des pouvoirs d'adepte, le pouvoir Réflexes améliorés devrait être d'indice 3.

## P. 386, FORCES SPÉCIALES, LIEUTENANT

L'initiative de base (pas entre parenthèses) devrait être 11 + 1D6.

Le Trait Adepté n'existe plus à *Shadowrun*, Cinquième édition.

## P. 397, ARMURE

La durée correcte est Perpétuelle, pas Instantanée.

## P. 457, AMORTISSEUR SONORE

Dans la deuxième phrase, au lieu d'atténuateur, il faut lire « amortisseur »

## P. 464+, CHAPITRE ÉQUIPEMENT

Le nom des implants suivants est erroné et voici les noms corrects :

- booster cérébral : amplificateur cérébral
- booster synaptique : amplificateur synaptique.

## P. 487, FICHE DE PERSONNAGE, VÉHICULE

Le moniteur de condition d'un véhicule comporte un nombre de cases égal à la moitié de la Structure du véhicule ou du drone, plus 6 dans le cas d'un drone, 12 pour les autres types de véhicules.

# SHADOWRUN

## CINQUIÈME ÉDITION



[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)



[www.shadowruntabletop.com](http://www.shadowruntabletop.com)



[www.topps.com](http://www.topps.com)

Tous droits réservés à Black Book Éditions ©2014, sous licence The Topps Company, Inc. et Catalyst Game Labs. Matrix and Shadowrun sont des marques déposées The Topps Company, Inc. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées de InMediaRes Productions, LLC.

