

Errata La Chair & Le Chrome

Version 1.0

Date: 25/11/2003

Tous ces changements sont à prendre en compte pour le supplément *La Chair & Le Chrome*, traduction de Guillaume Fournier pour la gamme française de Shadowrun chez Descartes Editeur. Cette traduction a été réalisée à partir de la quatrième impression de *Man & Machine* (la première imprimée par FanPro LLC et la dernière impression en date).

Toutes les pages faisant référence à *Rigger 3* se réfèrent aux livres de règles *Rigger 3* et *Rigger 3 Revised* de FanPro LLC.

Merci d'adresser tout vos commentaires sur les errata à : info@shadowrunrpg.com pour la version originale.

Adaptation pour la version française :

Sébastien Ramos (alias **Ghostwalker**), membre du Vachement Loin Power (VLP).
Site web : <http://www.shadowrun-vlp.fr.tc>.

Relecture : Ghislain Bonnotte (alias **Namergon**)
Site web : <http://namergon.chez.tiscali.fr>

p. 20 Driver de Chipjack – En termes de jeu

Ajoutez :

L'indice maximum de cet accessoire est 3.

p. 30 Ossature renforcée en céramique

Modifiez la dernière ligne :

Les attaques à main nues effectuées par l'utilisateur infligent des dégâts (FOR+3)M *Etour*.

p. 29 Module d'Interface niveau 2 – En termes de jeu

Ajoutez :

Si un personnage avec un module d'interface niveau 2 utilise une arme équipée d'un module d'interface standard (ou vice-versa), seules les modifications du module d'interface standard sont prises en compte.

p. 31 Télémètre – En termes de Jeu

Notez que l'arme nécessite toujours un accessoire de télémétrie (p. 33, *Canon Companion*).

p. 70 Symbiotes – En termes de Jeu

Ajoutez :

Les symbiotes aident à guérir aussi bien les dégâts physiques que les dégâts étourdissants.

p. 73 Booster Cérébral – En termes de jeu

Remplacez le second paragraphe par :

Un booster cérébral de niveau 2 donne également 1 dé de réserve de travail (voir page 48), applicable uniquement avec des compétences liées à l'attribut Intelligence.

p. 75 Renforcement Mnémonique – En termes de jeu

Remplacez le troisième paragraphe par :

La mémoire jouant un rôle clef dans tout processus d'apprentissage, le coût en Karma pour apprendre ou augmenter des compétences (ou spécialisations) est réduit de 1 (jusqu'à un minimum de 1) pour tout personnage possédant un renforcement mnémonique.

p. 76 Les Grades de Bioware

Ajoutez :

Pour trouver une clinique de bioware suivre les règles p.143. Le bioware de culture ne peut être obtenu qu'auprès des cliniques beta ou supérieures. Il est recommandé que le bioware de culture ne soit pas disponible à la création des personnages.

p. 78 Immunité réduite

Ajoutez :

Ne comptez pas les valeurs de bio-index du bioware qui est précisément conçu pour se prémunir de telles substances. Par exemple, le bio-index de l'expansion du système digestif ne compte pas contre les toxines ingérées.

p. 77 Le Bioware et les Éveillés

Remplacez les troisième, quatrième et cinquième paragraphes par ce qui suit :

En termes de jeu, le bioware réduit l'indice de Magie d'un Eveillé de manière similaire à la perte d'Essence. L'indice de Magie est réduit par le bio-index du personnage divisé par 2 (arrondi à l'inférieur).

Les effets du bio-index et de la perte d'Essence sur la Magie sont cumulatifs, il faut donc combiner les deux afin de déterminer à quel point la Magie est affectée. La Magie a une valeur de départ égale à l'Essence du personnage moins (bio-index / 2), arrondie à l'inférieur. Donc un magicien, à sa création, a une Essence de 5,8 et un bio-index de 1, débute avec un indice de Magie de 5 ($5,8 - 0,5 = 5,3$ arrondi à 5). Des augmentations ultérieures du bio-index (ou des réductions d'Essence) peuvent aussi affecter l'indice de Magie chaque fois que le total tombe en dessous d'un nombre entier. Si ce même magicien acquiert plus de bioware par la suite,

amenant son bio-index à 2, il perdra un point supplémentaire de Magie (5,8 – 1 = 4,8 arrondi à 4).

La réduction de Magie causée par le bioware fonctionne comme les autres formes de perte de Magie : les adeptes perdent certains de leurs pouvoirs, par exemple. Les *geasa* peuvent être utilisés pour contrer la perte de Magie causée par le bioware et un personnage peut toujours s'initier pour augmenter son indice de Magie.

p. 93 Nano-Symbiotes – En termes de Jeu

Ajouter :

Les nano-symbiotes réduisent le temps de base de guérison des cases de dégâts étourdissants à 30 minutes chacune.

p. 111 Bombe Thermobarique (par kg) - Table

Le Prix devrait être de Indice x 500¥.

p. 121 Laés - Table

Le code de légalité du laés devrait être 6P-X.

p. 138 Antenne Médicale Mobile

Remplacez la seconde moitié du premier paragraphe par :

Ces véhicules sont souvent exigus ; le nombre de patients et de personnels médicaux qu'ils peuvent accueillir est déterminé par le *People Space* du véhicule (voir p. 120 et 152, *Rigger 3*).

p. 139 Modification de Véhicule

Cette section a été coupée car elle est remplacée par la page 152 de *Rigger 3*.

p. 139 Module Valkyrie

Dans la seconde phrase, remplacez la partie entre parenthèse par :

« voir les modifications du module Valkyrie p. 155 *Rigger 3*, pour avoir ses caractéristiques »

A la fin du troisième paragraphes remplacez la référence à *Rigger 2* par : Donner des ordres, p. 156 *SR3*.

Dans le cinquième paragraphe, changez la référence à *Rigger 2* par : p. 44, *Rigger 3*.

Changez toutes les références à la Réserve d'Apprentissage par Réserve d'Adaptation.

p. 151 Table des Tarif Chirurgicaux

Ajouter les prix suivants pour la Chirurgie Esthétique :

Légère 25¥ x Indice de Biotech

Modérée 50¥ x Indice de Biotech

Grave 100¥ x Indice de Biotech

p. 158 Produits Pharmaceutiques (Effets)

La légalité du laés devrait être 6P-X.