

Pavillon Noir

*Errata et changements inclus dans
l'édition révisée de
La révolte*

par Renaud MAROY



Edité par Black Book Editions
26, rue Thomassin 69002 Lyon
www.blackbookeditions.fr

Errata, modifications & matériel supplémentaire

Note : la réimpression de **Pavillon Noir - La Révolte** et de **Pavillon Noir - À feu et à sang** a été l'occasion de corriger les erreurs qui s'étaient faufilees dans le texte d'introduire quelques aménagements de règles. Ce PDF vous détaille l'ensemble de ses errata et changements et vous propose aussi de nouvelles règles optionnelles.

Une remarque toutefois, cette compilation d'errata ne compile aucunement les erreurs orthographiques ou de syntaxe mais bien les références au jeu à proprement parler.

Black Book Éditions remercie l'équipage de Renaud Maroy pour l'avoir aidé à compiler les bugs.

I ERRATAS & MODIFICATIONS

Page 10, Pouvoir

Il faut lire : *Le pouvoir détermine donc la Chance du personnage, qui prend en compte tous les événements liés au hasard susceptibles de l'affecter.*

Page 11, Compétence de combat/Armes à feu

Il faut lire cette modification : *Armes à feu (• pour les Indiens et les esclaves issus d'Afrique).*

Page 18, Choix des compétences de combat/Bravos

L'arc a été omis.

L'épée caraïbe en bois dont il est fait mention s'appelle « bottou ».

Page 20, Religion/Arawaks

Il faut lire **Yocahú** et non Yocajú

Page 22

Le titre du tableau devrait être le suivant : *Nombre de cases de blessure par localisation.*

Le nombre de cases pour Coma a changé (il y en a une de plus).

Du fait de ce changement, il faut lire la phrase suivante : *Comme vous pouvez le constater, tous les personnages ont autant de cases que leur niveau de Résistance, plus deux autres cases : une case Coma supplémentaire et une case pour la blessure mortelle, indiquant que le personnage est mourant...*

Il faut lire cette phrase : *Au début de ses aventures, votre personnage n'a encore aucun score ni de Gloire ni d'Infamie, sauf s'il possède l'Avantage Réputation (Gloire) ou Réputation (Infamie).*

Page 26, Compétences accessibles pour un noble :

Balistique, Etiquette, Escrime, Hydrographie, Lire/Ecrire, Navigation, Politique, Stratégie Tactique.

Page 29

Peintre de marine [ajouter Art(Dessin/Peinture)]
Laquais [ajouter Equitation]
Paysan [ajouter Artisanat(Paysannerie) et Equitation]
Banquier [ajouter Persuasion et Intendance]
Commis [ajouter Vigilance]
Petit marchand [ajouter Séduction]
Riche marchand [ajouter Connaissance Spé. (Géographie)]

Tenancier [ajouter Intendance et Artisanat (Cuisine)]
Flibustier [Escrime (nobles seulement)]
Habitants [ajouter Artisanat (Charpenterie)]

Page 31, Philosophe

Il fallait lire : *Connaissance Spé. (Histoire), Politique*

Page 31, Assassin politique

Ajouter Comédie et Etiquette

Page 36, Pêcheur(Mosquito)

Ajouter Vigilance

Page 37, Borgne

Le malus de -1 s'applique aussi aux Armes de jet/trait.
Il fallait donc lire : *Malus -1 (Vigilance, Arme à feu, Arme de jet/trait, Pointage de pièce)*

Page 39, Possessions/Animal de compagnie

Il faut lire : *Vous avez adopté un animal de compagnie à qui vous avez déjà enseigné un nombre de tours égal à son Adaptabilité.*

Page 45, Pointage de pièces

L'évaluation de la longueur de mèche se fait sous **Ada**. (au lieu de **Eru**). De fait, sous **Eru**, le personnage peut connaître la quantité de poudre nécessaire pour faire exploser un mur ou un bâtiment.

Page 47, Dressage, Exp.

Il manque cette phrase : *Donner un ordre complexe à son animal de compagnie sans le lui avoir appris au préalable (Très Difficile).*

Page 48, Connaissance de la signalisation (encadré)

Noter que Rackham navigue sur un brigantin et non un lougre.

Page 51, Athlétisme

Ajouter : *Cette compétence peut être utilisée en conjonction avec une compétence d'Arme blanche ou avec la compétence Intimidation, pour charger l'ennemi (voir « Compétences complémentaires » page 75).*



Page 51, Équitation

Ajouter : Cette compétence peut être utilisée en conjonction avec une compétence d'Arme blanche, en particulier la Lance, afin de charger l'ennemi (voir « Compétences complémentaires » page 75).

Page 51, Larcins

Il faut lire cette phrase : Avec 3 succès de plus que lui, ils le prennent en flagrant délit.

Page 61, Personnage inexpérimenté (exemple)

Il faut lire : « Comme il a 0 dans cette Compétence de métier, il jette un unique D20 ». (note : au lieu d'un D12)

Page 65, Le temps (Initiative)

Changement : Annoncez au maître de jeu que vous retardez votre action, puis, lorsque le maître de jeu ou un autre joueur annonce son action, dites « interception ! ». Vous pouvez alors réaliser votre action avant celle du personnage qui devait agir. Cependant, pour « intercepter » l'action d'un personnage, vous devez être en mesure de voir, ou à la limite d'entendre ce personnage. Dans les cas litigieux, le maître de jeu peut vous demander de réussir un Test de Vigilance (Perception) Normal (+0) à Impossible (-5).

Page 67, Modificateurs de circonstances (Corps à corps)

Il faut lire : Adversaire au sol : Facile (+2)

Page 67, Allonge (Au cours du combat)

Supprimer cette phrase : « De même, une esquive réussie permet également de modifier la distance (en se rapprochant ou en s'éloignant) ». Et remplacez là par : De même, le combattant désavantagé peut choisir d'esquiver à la place de son attaque. Il n'attaquera pas à ce tour. En revanche, aucun modificateur d'allonge ne s'applique aux deux combattants, et si l'esquivant remporte le Test en opposition, il peut modifier la distance qui le sépare de son adversaire (en se rapprochant ou en s'éloignant).

Page 71, Table des armes

Modification : Espingollette²

Modification : Javelot | Adr | 10m | MDFor+1

Modification : Cimeterre⁵ (° Rare en Europe et très rare dans les Caraïbes)

Ajout : Lance | Adr | Longue | MDFor+1 | 2

Page 75, Utiliser les actions combinées en combat

Remplacer les trois paragraphes « Compétences nécessaires », « Compétences de soutien » et « Compétences complémentaires » par ce qui suit :

- L'utilisation de deux Compétences combinées en combat nécessite la dépense de deux Actions.

- Les deux actions sont simultanées dans le cas de deux Compétences nécessaires et dans le cas d'une esquive acrobatique (Acrobatie/Escalade utilisée en complément d'une Esquive). Il suffit alors qu'une des deux actions puisse être utilisée en Réaction pour que l'action combinée puisse l'être aussi.

Exemple : Dans une auberge, Xabi s'accroche à un lustre et se balance pour éviter un coup, ce qui correspond à une esquive acrobatique. Laurent dépense deux actions, mais effectue simultanément son esquive et son acrobatie.

- Dans tous les autres cas, les 2 actions ne sont pas simultanées, mais ont lieu lors de deux passes d'armes successives, qui peuvent appartenir à deux Tours de combat différents. Chaque action de l'action combinée est résolue séparément

et suit les règles normales de l'action/réaction.

Page 76, Poursuite à cheval

Modification : 20 m d'avance = 1 Succès.

Page 76, Viser (escarmouches)

Il faut lire : Améliorer l'Efficacité du tir (1 Action, 3 Actions maximum).

Page 77, Arme tenue dans la main gauche et combat à deux armes

Ajouter à la fin du paragraphe : En revanche, le tir au pistolet de la main gauche ne souffre d'aucun malus.

Page 79, Les niveaux de Blessures

Pour le niveau Grave : séquelles -/D6

Pour le niveau Critique : séquelles D6/D10

Pour le niveau Coma : séquelles D10/D12

Pour le niveau Mortelle : séquelles D12+2/D20+2

Page 80, Séquelles (1^{er} paragraphe)

Il faut lire : Ainsi par exemple, le dé de séquelles peut être un D6 pour des Blessures critiques soignées, un D12 pour un coma laissé sans soins ou même un D20+2 pour les Blessures mortelles non soignées.

Ajouter ceci : **Note :** N'hésitez pas à jouer la carte du suspens en conservant secret le résultat du dé de séquelles. Vous pouvez décrire au moment des soins une blessure bien plus ou bien moins grave qu'elle ne l'est réellement. L'évolution de la blessure, en particulier les abcès et la gangrène, pourront nécessiter une seconde opération, voire une amputation, pour finalement obtenir le résultat indiqué par la table des séquelles pour le dé de séquelles initialement lancé.

Page 83, Chutes

Il faut lire : Par exemple, un personnage qui tombe de 9 mètres (3 tranches) tire 2, 5 et 5 pour les Localisations...

Page 86-87, La peste

La peste existe sous deux formes : peste bubonique et peste pulmonaire, la seconde étant bien plus virulente que la première. La peste bubonique est souvent mortelle. La peste pulmonaire, elle, l'est toujours.

Table de Caractéristiques des maladies, rajouter : **Peste bubonique** | 2j. | Très Virulente | Sérieux | Rat, haleine | N | N | Mort | 2-4 j.

Page 87, Gangrène

Dans vecteur, il faut lire : BC jambe, abcès

Et en bas de tableau : *** : Etat de crise = Gravité de la blessure reçue dans les jambes ou de l'abcès infecté

Page 88, Caractéristiques des piqûres et morsures

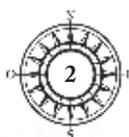
Changer les Cycles pour le Serpent et le Scorpion : Serpent | 4h ; Scorpion | 2h.

Page 92, Réussite dans une situation critique (Exemple)

À la fin, il faut lire : Pour cette action astucieuse, sa compétence Comédie gagne immédiatement 1 PE.

Page 92, Augmentation des niveaux de compétence

Modification : Lorsque la somme des points de compétence dépasse le carré du niveau actuel (Niveau actuel x Niveau actuel), ce niveau augmente d'un point.



Page 92, Augmentation du niveau des compétences

Niv. actuel	Points nécessaires pour le niveau supérieur		
	Evolution normale	Evolution rapide	Evolution lente
0	1 (Comp. générale)	1 (Comp. générale)	2 (Comp. générale)
	3 (Comp. de métier)	2 (Comp. de métier)	6 (Comp. de métier)
1	2	1	4
2	5	3	10
3	10	5	20
4	17	9	34
5	26	13	52
6	37	19	74
7	50	25	100

Page 93, Evolution rapide

Remplacer la fin du paragraphe par : *...dans ce cas, le nombre de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau de compétence supérieur est deux fois moins élevé (arrondi à l'entier supérieur) que celui nécessaire pour l'évolution normale*

Page 93, Evolution lente

Remplacer la fin du paragraphe par : *...plus réaliste : le nombre de points d'expérience nécessaire pour passer au niveau de compétence supérieur est deux fois plus élevé que celui nécessaire pour l'évolution normale*

Page 108, Année 1988

Il faut lire : *troisième guerre de Louis XIV, qui se poursuivra jusqu'en 1697.*

Page 200, Monnaies, Poids et Mesures (Tableau des monnaies - Portugal)

Modification : *1 Moïdore = 400 Crusades | 400 pièces de huit.*

Prix des navires				
Navire	Sans Canons	Armé pour le Commerce	Armé pour la Course	Armé pour la Guerre
Barge	7 500	-	-	-
Barque	8 100	10 500	18 000	42 000
Berkois	1 350	-	-	-
Bisquine	9 000	18 000	33 000	-
Brick (Rang 6)	180 000	210 000	240 000	285 000
Brigantin	-	42 000	84 000	110 000
Catalane	1 200	-	7 200	-
Chaloupe	1 050	-	-	-
Chasse-marée	10 500	-	-	-
Chebec	75 000	-	120 000	180 000
Corvette (sloop of war)	180 000	-	210 000	270 000
Cotre	16 000	30 000	35 000	50 000
Dundee	12 000	24 000	63 000	-
Felouque	9 600	-	19 500	-
Flûte	210 000	270 000	-	-
Galéasse	1 000 000	-	-	1 500 000
Galère Royale	400 000	-	-	500 000
Galion	390 000	480 000	-	840 000
Galiote	150 000	-	-	360 000
Goélette balaou	54 000	-	66 000	-
Goélette franche	96 000	105 000	141 000	150 000
Goélette à hunier (Rang 6)	120 000	156 000	174 000	210 000
Hourque	10 000	17 000	-	-
Lougre	14 000	28 000	38 000	49 000
Marchand	230 000	300 000	330 000	410 000
Patache	135 000	-	160 000	220 000
Pirogue	350	-	-	-
Poon	17 000	20 000	-	-
Prao	110	-	-	-
Sloop	12 600	21 600	28 000	42 000
Tartane	17 000	-	34 000	62 000
Frégate Trois mâts barque (Rang 5)	350 000	380 000	420 000	500 000
Frégate Trois mâts carré (Rang 4)	410 000	-	500 000	600 000
Frégate Trois mâts goélette	300 000	320 000	340 000	-
Deux ponts Trois-mâts barque (Rang 3)	600 000	-	920 000	1 050 000
Deux Ponts Trois-mâts Carré (Rang 2)	730 000	-	-	1 500 000
Trois-ponts (Rang 1)	1 000 000	-	-	2 500 000



II MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

PRIX DES PIÈCES D'ARTILLERIE

Prix des pièces d'artillerie			
Canons	Prix canon long	Prix caronade	Prix 20 Charges
Pièce de 68 en bordée	-	3000	10
Pièce de 42 en bordée	4000	1800	8
Pièce de 36 en bordée	2500	1300	6
Pièce de 30 en bordée	2000	1000	5
Pièce de 24 en bordée	1500	600	4
Pièce de 18 en bordée	1000	400	3
Pièce de 12 en bordée	600	300	2
Pièce de 9 en bordée	400	200	1
Pièce de 6 en bordée	300	150	0,75
Pièce de 4 en bordée	200	-	0,5
Pièce de 3 en bordée	150	-	0,3
Canon de muraille	100	-	0,2
Pierrier	50	-	0,1
Fût long pour pièce de chasse de fuite, ou de batterie côtière	x 1.25	-	Selon le calibre



POUR UN MONDE MOINS CRUEL

Pavillon Noir est un jeu sans merci, tant pour les personnages de vos joueurs que pour leurs ennemis. La mort rôde autour des tables de jeu, et chaque joueur peut s'attendre à chaque combat, à chaque bordée de boulets, à perdre son personnage.

Afin de limiter les pertes dans les rangs des joueurs, tout en conservant la rapidité des combats, vous pouvez aussi si vous le souhaitez introduire la règle suivante :

Certaines morts sont méritées, comme d'attaquer seul un important groupe de soldats, et d'autres sont inévitables, comme la corde. Un joueur qui a une responsabilité dans la mort de son personnage n'a plus qu'à en faire un nouveau.

En revanche, il arrive qu'un personnage meure sur un coup de malchance, sur un mauvais jet de dé, ou lors d'un

événement inévitable ne dépendant pas de lui. Dans ces cas précis, il serait dommage que le joueur perde son personnage. Le maître de jeu pourra décider que le personnage est *Laissé pour mort*. Si les autres PJ font tout pour qu'il s'en sorte, le *Laissé pour mort* ne meure pas. Il reste quelques temps à osciller entre la vie et la mort, et finit miraculeusement par récupérer de ses blessures, par atterrir sur une île déserte, etc. Il gardera des séquelles de cet épisode critique de sa vie. La décision de Laisser pour mort un personnage revient au maître de jeu.

✕ **Sacrifice de réputation.** *Laissé pour mort*, le personnage disparaît pendant un moment de l'Histoire. Tout le monde le croit mort et sa réputation s'en ressent. Le personnage *laissé pour mort* doit sacrifier une partie de ses Scores de Gloire et d'Infamie, avec une répartition au choix du maître de jeu. Si le personnage ne dispose pas d'assez de points de réputation, les autres joueurs pourront en sacrifier pour lui, pour le temps passé à son chevet. En contrepartie, le *Laissé pour mort* devra la vie aux compagnons qui ont sacrifié de leur réputation et de leur temps pour lui. S'il ne fait pas tout dans le futur pour sauver ses sauveurs, il deviendra un Paria à la cause pirate, voire un Traître à la cause pirate s'il persiste.

✕ **Séquelles.** On ne se remet pas facilement d'une situation désespérée ou d'une blessure qui a perforé un organe vital. Le personnage subit des séquelles importantes, qui resteront comme une marque de ce moment où il a frôlé la mort. Celles-ci affectent le membre blessé ou s'il n'y en a pas, un membre déterminé par le maître de jeu. Dans ce cas, le maître de jeu devra décrire au personnage ce qui justifie cette séquelle de blessure. Des séquelles infligées à un personnage *Laissé pour mort* ne peuvent en aucun cas l'empêcher de jouer. Si ce devait être le cas, déterminez à nouveau les séquelles.

✕ **Période de rémission.** Le personnage mettra plus longtemps à se remettre de son état que s'il avait subit des séquelles non mortelles. Cette durée est multipliée par deux si le personnage manque de soins attentifs. Pendant la durée de la rémission, le joueur jouera le matelot de son personnage.

Type de mort	Séquelles	Durée supplémentaire de rémission	Sacrifice de réputation
Mort par manque de chance	3+D3	+0 semaines	10 points de Score ou 1 point de Caractéristique au choix
Mort héroïque au combat pour sauver un ami ou l'équipage	5+D3	+1 semaine	20 points de Score
Mort au combat sans responsabilité du joueur	7+D3	+2 semaines	40 points de Score
Mort dont le joueur est responsable	Désolé, vous ferez plus attention aux actes de votre prochain personnage.		

