

Pavillon Noir

*Errata et changements inclus dans
l'édition révisée de
A feu et à sang*

par Renaud MAROY



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

Errata AFEAS

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 et d'introduire quelques aménagements de règles. Ce PDF vous détaille donc l'ensemble des errata de **À feu et à sang**, le tome 2 de **Pavillon Noir**.

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 : Marc Blondeau, Slawick Charlier, Grégory Collin, Gwenael Keck, Erwan-Trestan Laigle, Dominique Lapeyre, Bernard Maroy, Renaud Maroy, Laurent Metivier, Dominique Mouton, Antoine Pochon, Adrien Sebbane & Pierre Vigne.

LISTE

Page 74, arme et dague ; main gauche

Remplacer 1 Niveau de gloire, Dague 3 et + par : 1 Niveau de gloire, Dague 4 et +, Arme 4 et +.

Page 74, Chance du héros

Après 1 Niveau de Gloire, ajoutez Héros Populaire

Page 77, exemple d'Intimidation

Remplacer L'adversaire de Mary écope d'un malus de $-3 + 2 = 1$ par : L'adversaire de Mary écope d'un malus de $-3 + 2$ (pour la moitié de son niveau de gloire) = 1

Page 77, Obédience

Remplacer « Cependant, dans le feu de l'action... dans le nouveau » par le texte suivant :

« Obédience n'est valable qu'à votre bord et en période de calme relatif. Cependant, dans le feu de l'action ou face à des marins qui n'appartiennent pas à votre équipage, vous pouvez dépenser un Point de Gloire pour qu'on vous témoigne respect, écoute et crédit. Vous devez toutefois obtenir au moins deux succès sur un Test de Meneur d'hommes (Charisme). Si vous changez d'équipage, Obédience devient valable dans le nouveau et le reste avec les marins qui ont déjà servi avec vous. »

Page 78, Chance des héros ; exemple

Remplacer ...dépense 4 Points de Gloire pour « Chance des Héros » par ... dépense 2 Points de Gloire pour « Chance des Héros »

Page 78, Equipage endurci ; exemple

Remplacer « Il dépense 4 Points d'Infamie, ce qui lui confère 4 points de Protection pour cette attaque » par « Il dépense 2 Points d'Infamie, ce qui lui confère un bonus de +2S au moment de déterminer les pertes que son équipage subit. »

Page 79, Doigts de fée

Remplacer « Si vous réussissez à obtenir au moins 3 succès » par « Si vous dépensez un Point de Gloire ou d'Infamie et que vous obtenez au moins 2 succès ».

Page 80, Mauvaise nourriture (titre sur page 79)

Remplacer « Test de Cuisine ou de Maintenance » par « Test de Cuisine ou d'Intendance » et « ... 3 succès permettent de déceler » par « ... 2 succès permettent de déceler ».

Page 80, La poudre va parler

Après cette fin de phrase « ... l'un des deux. », ajoutez le texte suivant :

« Dans les deux cas, vous devez dépenser un Point de Gloire ou d'Infamie. Pour vous jeter à l'abri, 2 succès sur un Test d'Esquive (Adaptabilité) suffisent à vous mettre complètement hors de danger. Pour prévenir vos hommes, vous devez obtenir au moins 2 succès sur un Test de Meneur d'hommes (Charisme) ; vos hommes ne subissent alors pas de pertes. Les chances de votre personnage d'être touché sont calculés à partir du nombre d'hommes qui auraient été touchés si ce trait n'avait pas été utilisé. »

Page 80, Ame du navire

Remplacer « (même un PJ), au prix de 2 Points de Gloire. » par « (même un PJ), au prix d'un Point de Gloire. »

Page 80 : Nouveau trait de réputation

Angé gardien

1 Niveau de gloire

Vous suivez avec une extrême attention l'état de santé de vos blessés convalescents, évitant ainsi que l'infection ou la gangrène ne prenne. Lors de la détermination des séquelles, vous pouvez dépenser un Point de gloire pour permettre au personnage dont vous venez de soigner la blessure de relancer une fois le dé de Séquelles.

Page 82, Bonne étoile

Remplacer « relancer les dés une fois par partie, quel que soit le Test » par « relancer les dés une fois par partie au prix d'un Point de Gloire ou d'Infamie, quel que soit le Test ».

Page 82, Veille au grain

Remplacer « une telle compétence, de diviser le temps nécessaire aux Réparations de fortune par deux, et les Réparations complètes par 1,5 » par « une telle compétence, de bénéficier d'un bonus de +1S pour toute réparation du navire ou d'un objet en bois, et de +2S pour toute Réparation de fortune du navire ».

Page 82, Coup assommant

Remplacer « Si vous effectuez le coup assommant en surprenant votre adversaire, les dégâts » par « Si vous effectuez le coup assommant en surprenant votre adversaire, ou si vous le touchez à la tête, les dégâts ».



Page 84, En quelques mots

Remplacer « soit une Compétence des matelots minimale de 2, si vous... » par « soit un Modificateur de compétence des matelots minimal de -1, si vous... »

Remplacer « Ceux-ci avaient une Compétence de Recharge de 0. Cette « compétence des matelots » passe à 2 grâce » par « Ceux-ci avaient un Modificateur de compétence de Recharge de -3. Ce Modificateur de compétence des matelots passe temporairement à -1 grâce. »

Page 84, Maître de la manœuvre

Remplacer « ...donne à votre équipage un bonus de +2D et chaque... » par « ...donne à votre équipage un bonus de +1D et chaque... »

Page 85, La poudre va parler

Après la phrase se terminant par « ...l'un d'eux. », ajoutez le texte suivant : « Dans les deux cas, vous devez dé penser un Point de Gloire ou d'Infamie. Pour vous jeter à l'abri, 2 succès sur un Test d'Esquive (Adaptabilité) suffisent à vous mettre complètement hors de danger. Pour prévenir vos hommes, vous devez obtenir au moins 2 succès sur un Test de Meneur d'hommes (Charisme) ; vos hommes ne subissent alors pas de pertes. Les chances de votre personnage d'être touché sont calculés à partir du nombre d'hommes qui auraient été touchés si ce trait n'avait pas été utilisé. »

Page 97, Tableau

Le tableau a été modifié et apparaît en page 3 de ce document.

Page 102, Déplacement silencieux

Ajoutez ce texte à la fin du paragraphe : « La durée des effets est le TC lorsque le groupe est proche du danger, le TCN lorsqu'il est à plus de 100m du danger, l'heure s'il est à plus d'un kilomètre et le jour s'il est simplement dans une contrée ennemie. »

Page 105, Poursuite : réglage des voiles

Ajoutez le texte suivant : « **Vitesse.** Le vainqueur éventuel du Test de Vigilance a l'Avantage du vent, qui signifie qu'il est plus près d'où vient le vent que son adversaire. Si le chasseur a l'avantage du vent, sa vitesse est augmentée d'un nœud. La proie, elle ne bénéficie d'aucun avantage. »

Page 108, Exemples d'Actions de Groupe / Combat / Réveil

Remplacez « Tant que le réveil n'est pas complet en effet, les personnages réveillés n'ont pas d'armes » par « En effet, tant que le réveil n'est pas complet, les marins qui ont réussi à se lever ne sont pas armés. »

Page 111, Exemple

Remplacez les deux paragraphes « table d'actions numériques » et « dégâts et pertes » par les textes suivants :

Table d'actions numériques : avec 4 pièces de 9 livres et 10 pièces de 6 livres en bordée, le HMS Onslow dispose d'une valeur de dégâts de +13 (comme cela est indiqué sur la fiche du navire). Renaud trouve la valeur +13, remonte d'une ligne (Valeur +3) et se décale de deux colonnes par succès, soit trois fois deux colonnes : deux fois du fait de la Réussite de l'équipage de la Frégate, et une fois car la proue a été touchée. Il trouve la Valeur +9, ce qui correspond à une Mesure de dégâts de 8.

Dégâts et pertes : le Pélican subit donc 8 points de dégâts dans la proue et son équipage perd 8 hommes.

Page 114, Amélioration de navire/ Calibre maximum des canons

Remplacer **Calibre Maximum des canons (Charpentier)** par **Amélioration de la puissance de feu effective (Charpentier)** (Seulement si le navire est moins armé que la configuration maximale correspondant à la fonction pour laquelle il a été construit : Commerce, Course, Guerre). En augmentant le calibre de certains canons ou en perçant de nouveaux sabords, vous améliorez de +1 la Valeur de Dégâts de la batterie choisie (les deux bordées, la chasse, la fuite, les pièces de muraille).

Remplacer **Calibre Maximum des canons (Charpentier)** par **Catégorie d'armement (Charpentier)**. En augmentant le calibre de certains canons ou en perçant de nouveaux sabords, vous améliorez la catégorie d'armement du navire d'un type (Commerce & Défense -> Course, Course -> Guerre), mais vous ne changez pas la puissance de feu effective du navire ni ses points de structure. Si ce navire était déjà armé pour la guerre, vous augmentez de +1 les Valeurs de Dégâts maximales que chaque batterie de canons pourra atteindre. Vous risquez cependant de mettre en danger les Points de Structure du navire (problème qui pourra être réglé dans le cas des pièces de muraille seulement : canons de muraille, pierriers, espingoles).

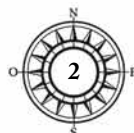
Exemple (suite) : l'équipage de Barbe Noire vient de prendre un navire marchand gréé comme un deux-ponts trois-mâts barque qu'il rebaptise Queen Anne's Revenge, le conseil demande au charpentier du bord, Owen Roberts, d'augmenter sa puissance de feu. Owen Roberts doit commencer par améliorer la catégorie d'armement du Queen Ann's Revenge. Il obtient 5 succès sur son Test de Charpenterie. Le Queen Ann's Revenge est désormais « armé pour la course », même s'il ne dispose pas de plus de canons qu'avant.

Remplacer **Nombre de canons (Charpentier)** par **Puissance de feu effective (Charpentier)**, seulement si le navire est moins armé que la configuration maximale correspondant à la fonction pour laquelle il a été construit : Commerce, Course, Guerre). En augmentant le calibre de certains canons ou en perçant de nouveaux sabords, vous pouvez rendre la Valeur de Dégâts de la batterie choisie (les deux bordées, la chasse, la fuite, les pièces de muraille) égale à celle de la configuration maximale indiquée dans la description du navire. Si vous ne possédez pas suffisamment de canons, vous pouvez préparer leur emplacement de façon à ce qu'il ne reste plus qu'à les installer le moment venu.

Exemple (suite) : Owen Roberts veut installer sur la demande de Barbe Noire des canons de murailles. C'est désormais possible car Owen a déjà Amélioré la puissance de feu potentielle du Queen Anne's Revenge. Désormais « armé pour la course », il peut porter jusqu'à 10 canons de muraille sur chaque bordée. Ni une ni deux, Owen installe tous les canons de muraille que l'équipage de Barbe Noire a en réserve, soit dix canons de muraille sur chaque bord.

Page 114, Exemples d'Actions de membres essentiels / Navigation (Capitaine, Pilote) / Hauts-fonds / Fin

Remplacer « Les joueurs effectuent le Test de Manœuvre de groupe. Le navire subit, dans une des Localisations de sa coque. La Table des Actions numériques indique le nombre de Points de Structure perdus dans une Localisation de la coque. » par « Les joueurs effectuent le Test de Manœuvre de groupe avec un malus de -5S si le navire a touché des récifs et -3S s'il a touché des bancs de sable. La Table des Actions numériques indique alors les dommages subits par le navire dans une Localisation de la coque, sachant que l'effet du Test est négatif. »



Page 142, Minimal pour recharger

Remplacer le paragraphe par « Nombre minimal pour recharger. En dessous de ce nombre d'hommes à bord, l'équipage n'est pas suffisamment nombreux pour manœuvrer tout en rechargeant simultanément une des deux bordées, les canons de chasses, les pièces de fuite et les pièces de muraille. Soit le commandement décide de les répartir entre ces différentes batteries, soit les artilleurs subissent un malus à leurs Tests de Recharge (voir « Artillerie » page 147). »

Page 199, progression des compétences de groupe / exemple : fin

Remplacer « l'équipage voit sa canonnade passer à 4 » par « La compétence de Canonnade des matelots passe à 4, ce qui donne un modificateur de Canonnade de +1. »

Page 128, Présenter son flanc aux boulets ennemi

Rajouter le texte suivant à la fin du paragraphe : « De plus, l'imprécision sur le tir en artillerie de marine touche plus la portée que l'angle horizontal. »

Page 129, Distance entre les navires

Rajouter le texte suivant à la fin du paragraphe : « Enfin, si vous êtes un navire beaucoup plus petit que votre adversaire, vous êtes bas sur l'eau par rapport à lui. A distance d'abordage (50m ou moins), ses canons seront trop élevés pour pouvoir vous toucher. »

Page 132, Canonnade

Rajouter le texte suivant après « Les pièces de fuite » : « Les pièces de muraille (canons de muraille, pierriers, espingole) peuvent balayer quasiment toutes les directions, à l'exception du bord opposé à celui sur lequel elles sont installées. »

Exemples de chances de réussite pour quelques groupes types

Groupe \ Action	Manœuvre	Habilitété	Canonnade	Recharge	Combat	Tir	Ruse
Boucaniers	2 F 4		1 F 4	1 F 4	3 F 7	4 F 8	4 F 7
Cadets	1 F 2		1 F 4	1 F 4	4 F 6	3 F 6	3 F 7
Flibustiers : Mauvais	2 F 6		2 F 4	2 F 4	2 F 6	3 F 7	2 F 6
Flibustiers	3 F 6		3 F 7	3 F 6	3 F 7	4 F 7	3 F 7
Flibustiers : Élite	4 F 6		4 F 7	3 F 7	4 F 7	5 F 8	4 F 8
Garnison de fort	1 F 2		3 F 6 (+2)*	3 F 7	2 F 4	3 F 6	1 F 4
Garnison de fort : Élite	2 F 4		4 F 6 (+2)*	4 F 8	3 F 6	4 F 7	3 F 6
Hommes de Mains	1 F 2		1 F 2	1 F 2	3 F 7	1 F 4	3 F 7
Indiens (pacifiques), en terrain découvert	3 F 7		1 F 2	1 F 2	2 F 4	2 F 6	3 F 7
Indiens (pacifiques), en forêt	1 F 2		1 F 2	1 F 2	3 F 7	3 F 7	4 F 7
Indiens (tribu guerrière), en terrain découvert	4 F 6		1 F 2	1 F 2	3 F 6	3 F 6	4 F 6
Indiens (tribu guerrière), en forêt	1 F 2		1 F 2	1 F 2	4 F 6	4 F 7	4 F 8
Marchand : Mauvais	2 F 4		1 F 2	1 F 2	1 F 2	1 F 2	1 F 4
Marchand	3 F 6		2 F 4	1 F 4	2 F 4	1 F 2	2 F 6
Marchand : Élite	4 F 6		2 F 6	2 F 4	3 F 6	2 F 6	3 F 6
Milice	1 F 2		2 F 4	1 F 4	2 F 6	2 F 4	2 F 6
Mousquetaires	1 F 2		2 F 4	2 F 4	3 F 7	4 F 6	2 F 6
Mousquetaires du Cardinal	1 F 2		3 F 7	3 F 6	4 F 7	4 F 8	3 F 7
Pirate : Mauvais	2 F 6		1 F 4	1 F 2	2 F 6	1 F 4	2 F 4
Pirate	3 F 7		3 F 7	3 F 6	3 F 7	1 F 4	3 F 6
Pirate : Excellent	4 F 7		5 F 8	4 F 6	4 F 7	2 F 6	4 F 6
Pirate : Élite	5 F 8		5 F 8	4 F 7	5 F 8	3 F 7	4 F 8
Régiment d'artillerie	4 F 6		4 F 6	4 F 6	2 F 6	2 F 4	1 F 4
Régiment de cavalerie	1 F 2		2 F 6	2 F 4	4 F 6 (+1)**	1 F 4	2 F 6
Royale : Mauvais	2 F 4		2 F 4	1 F 4	2 F 5	2 F 4	1 F 2
Royale	3 F 6		3 F 6	3 F 7	3 F 6	3 F 7	2 F 4
Royale : Élite	4 F 8		5 F 8	4 F 6	3 F 7	4 F 7	3 F 6

* Batterie terrestre fixe (visée plus facile)

** Soldats à cheval

