



# LE FER ET LE SANG - ERRATA 1.1

14/04/2021

LE FER ET LE SANG - ERRATA 1.1

**p. 11** : les qualités « Défenseur de l'humanité », « Discipliné » et « Tireur d'élite » ne peuvent être acquises qu'à la création de personnage. Elles auraient dû être accompagnées d'un astérisque « \* ».

**p. 19** : dans le protocole « Arrivée discrète », il manque plusieurs précisions :

- ♦♦ Si le vaisseau des PJ est contrôlé ou intercepté, il débute le combat à 250 K de la planète.
- ♦♦ Pour décoller discrètement, il faut d'abord Fausser compagnie pour arriver suffisamment haut en atmosphère.

**p. 19** : dans le protocole « Fausser compagnie », le fait que les senseurs soient en mode passif est déjà pris en compte par les Difficultés du protocole.

**p. 42** : dans la dernière phrase de « La doctrine des nombres », le renvoi de page « XX » aurait dû renvoyer à la page 21.

**p. 66** : la quatrième colonne du tableau « Armes » est la colonne « Charg. ».

**p. 67** : le score d'Installation du Blindage renforcé vaut (3).

**p. 68** : dans le centre de commandement, il faut ignorer la mention concernant le fait de se faire aider sur un vaisseau de 100t : le centre de commandement ne peut pas être installé sur un vaisseau de 100t ou moins (comme indiqué dans le tableau).

**p. 85** : plusieurs erreurs se sont glissées dans la carte du système : les distances indiquées pour se rendre aux différentes ceintures d'astéroïde devraient être constantes (cf. *GdM*, p. 37). Ignorez le lancer de dé, sauf si les PJ veulent atteindre un point particulier de la ceinture. En revanche, les distances au départ des ceintures, à destination d'une planète, sont correctes.

**p. 121** : L'équipage de Jericho est composé d'écumeurs de l'espace (cf. *GdM*, p. 140).

**p. 123** : la fiche du soldat impérial est fautive ; Athlétisme ne devrait pas apparaître.

**p. 124** : la fiche du Vigilant impérial est fautive. Vous trouverez ci-contre une fiche à jour (notamment, son score de Carrure est suffisant pour utiliser le Plasma Blaster).

♦♦ **Signe distinctif** : Chaque Vigilant impérial porte un « V » blanc dans un cercle rouge au trait noir sur la clavicle.

♦♦ **Vengeance !** : Tous les Vigilants ont une proie qui leur échappe, un subversif qu'ils veulent à tout prix coincer !

**p. 126** : les scores de l'équipage sont faux pour les lignes 4 et 5. Pour la ligne 4, il faut ignorer le score entre parenthèses, et pour la ligne 5, celui-ci est en réalité égal à (8d).

**p. 131** : le contenu de la soute est erroné. Celle-ci contient :

- ♦♦ Vaisseaux embarqués : 350 Flèches d'Acier et 5 Autorités
- ♦♦ Réserves militaires : 2 500 t

L'équipage est également erroné. Celui-ci accueille :

- ♦♦ 1 200 pilotes (pour les vaisseaux embarqués)
- ♦♦ 1 100 fusiliers impériaux (dont une centaine embarque dans les Autorités)

**p. 161** : pour gérer la découverte des systèmes de *El Barco del Sol*, vous pouvez désormais vous référer aux règles parues dans *Les trésors du Dernier Millénaire* (p. 33).

**p. 175** : le bouclier photonique est efficace contre les projectiles, à condition que ceux-ci soient propulsés par un rayonnement énergétique. Il fonctionne donc contre les torpilles du Dernier Millénaire, mais serait inefficace contre un missile à propulsion chimique (comme ceux tirés par les lance-missiles des fantassins impériaux).



## VIGILANT IMPÉRIAL

<b>Niveau :</b>	Élite (Figurant)
<b>Techniques (3)*</b>	Armes d'épaule 6d
<b>Survie (4)</b>	Athlétisme 5d, Mêlée 5d
<b>Espionnage (3)*</b>	Empathie 6d, Falsification 5d, Recherche 5d, Vigilance 5d
<b>Sciences (2)</b>	Analyse 3d, Connaissance (Empire) 5d
<b>Négociation (2)</b>	
<b>Trempe (3)*</b>	Détermination 5d, Illégalités 4d
<b>Origines :</b>	Empire (Militaire)
<b>Traits :</b>	Grade (+1), Caractéristique exceptionnelle (+5), Raciste (-1), Signe distinctif (-1), Subordonné (-3), Vengeance (-1)
<b>Gloire :</b>	1 (Impitoyable) <b>Gloire minimum :</b> 0
<b>Équipement :</b>	communicateur, menottes (x1), menottes-choc (x1), vêtements simples et 49 ℳ.
<b>Armes :</b>	plasma blaster (2 chargeurs), poing de combat
♦♦ <b>Plasma blaster :</b>	1M CC 10 15 m □□□□□□□□□□ (x□□)
♦♦ <b>Poing de combat :</b>	2L
<b>Protection :</b>	plastron blindé (2)

	Vigilant n°1	Vigilant n°2	Vigilant n°3
L :	□□□□ □□	□□□□ □□	□□□□ □□
M ? :	□□□□ □□	□□□□ □□	□□□□ □□
	Vigilant n°4	Vigilant n°5	Vigilant n°6
L :	□□□□ □□	□□□□ □□	□□□□ □□
M ? :	□□□□ □□	□□□□ □□	□□□□ □□

