



SEEDS OF WARS  
STRATEGY ROLEPLAY

# ERRATA

29 MAI 2022

## Page 20

Volontaire : « Le leader peut réduire ses coûts de mobilisation dans le comté de 1 PF.»

Pacifiste : «Chaque mobilisation de la saison dans le comté coûte 1 PF de plus.»

## Page 22

Prestige : le bonus de prestige au niveau de cour n'affecte pas le nombre maximum de conseillers qu'une faction peut avoir.

## Page 25

Actifs et type de faction

«Une faction peut changer son type de faction grâce à une action "Edit".

Exemple : Telimond acquiert un nouvel actif de Culture et possède maintenant plus de niveaux d'actif de Culture que d'actif d'Ordre. La reine Nausicaä peut maintenant choisir de changer le type de faction en Culture grâce à une action « Edit ».»

## Page 26

§3 – «Chaque leader a un niveau minimal de cour de 1. Le MJ peut suspendre ce niveau minimal si une faction est trop primitive ou décentralisée pour se constituer une cour mais toute action faisant référence à un niveau de cour de 0 échoue automatiquement.»

## Page 28

Loyauté – dernier paragraphe

« Les comtés hostiles à leur souverain ont 10% de chances cumulées chaque saison de devenir rebelles. »

## Page 31

§3 – «S'ils ne sont pas utilisés pendant la saison en cours, les points de marchandise restants sont perdus.»

## Page 35

§1 – «Les leaders de faction qui possèdent des comtés s'enrichissent grâce à l'impôt.»

## Page 39

Nouvelle action libre "Entraînement"

«Les unités militaires peuvent être améliorées, soignées ou réapprovisionnées grâce à une action libre d'entraînement, comme décrite page 73.»

## Page 43

Supprimer la condition suivante : «Seul le personnage agissant peut dépenser des PF/PI pour abaisser le ND de chaque requête.»

## Page 46

« Exemple : Dans le cadre de l'action de Diplomatie, leur cour peut voyager jusqu'à quatre comtés de distance (il s'agit d'une exception aux règles de la page 50). Le temps consacré à la négociation et au voyage de retour est inclus dans l'action de Diplomatie.

Si la distance était supérieure à quatre comtés, alors la Guilde des Beaux-Arts devrait utiliser une action de Voyage suivie d'une action de Diplomatie pour y assister ! »

## Page 50

Incantation : le modificateur d'actif a été supprimé.

## Page 67

Unités standards : Archers d'élite et Marines ont 2 Mv les Eclaireurs ont 1 B.

## Page 84

Déterminer les pertes du vainqueur

«Le camp gagnant doit également vérifier s'il y a des pertes, en faisant un test de compétence modifié par le niveau de victoire. En cas d'égalité, le modificateur est +0; sur une victoire marginale, +2; sur une victoire notable, +4; sur une victoire importante, +6; sur une victoire décisive, +8; et sur un massacre, +10.»

Dernier paragraphe :

«Répétez les étapes 1 à 5 jusqu'à ce qu'un camp soit détruit ou batte en retraite avec succès, ce qui nécessite un jet d'évasion réussi entre les rounds de combat. L'évasion est décrite en détail à la page 75.»

## Page 92

Déguisement d'unité

Cible : 1 + BM unités

## Page 94

Invocation de Monstre :

Le lanceur de sort invoque 1 + BM unités.





SEEDS OF WARS  
STRATEGY ROLEPLAY

# ERRATA

29 MAI 2022

## Page 98

Hérésie (it's already in the errata, just add to the existing)  
“Les pèlerinages qui utilisent l’actif ciblé comme origine ou comme destination sont suspendus et ne génèrent pas de points de piété.”

## Page 99

Pestilence  
Les comtés ciblés par la peste perdent un niveau.

## Chapitres 5 et 6

Dans tous les tableaux de faction :

- Skipwyth doit être remplacé par Shipwyth
- Kerabard doit être remplacé par Lightborne

## Page 109

Tableau de Cadelania : Terre et Ciel contrôle un actif de Foi (2) en Trorel.

## Page 219

- Sorts de royaume - 1 point permet l’achat d’un sort de royaume pour un personnage. Le leader ou le conseiller doit être un lanceur de sort et disposer d’un score suffisant dans sa compétence de Foi ou de Magie pour pouvoir lancer le sort.