



战争之季：松迪亚

设计者注解, 2023 年 1 月

以下注解旨在补充《战争之季：松迪亚》中的内容。注解以问答形式呈现，题目源自玩家曾经问过的问题，由规则制定团队对规则的使用方式进行解释。注解能为您的游戏提供一套默认设定，但玩家完全可以在开局前讨论规则，在双方同意的前提下进行改动（这类改动通常被称作“自定义规则”）。

本类注解定期更新；进行改动时，有别于前一版本的任何变动都将以紫红色高亮标出。若日期中含有注释（例如“修订版 2”），即意味着仅对当前语言的文件版本进行了本地更新，订正了某处翻译错误或者其他小错误。

问：化灵是否在震慑阶段治疗所有分配给它的创伤，不论掷骰结果会不会使其降级？

答：是的。

问：战斗召唤战斗包声明道：“双方玩家都不能为军队纳入阵营地形模型。”然而在松迪亚冲突战斗包中却没有声明这样的限制。请问松迪亚冲突战斗包中能否使用阵营地形模型？

答：您可以在松迪亚冲突战斗包中照常使用阵营地形模型，除非所用战斗设定中声明只有特定玩家才能够部署阵营地形模型。在这些战斗设定中，只有选定的玩家才能够部署阵营地形模型。

问：如果某技能阻止了无尽法术被驱散，我可以使用科隆德脊柱化灵的“吞噬无尽法术”凶兽狂暴选择该无尽法术吗？

答：不能。

勘误表, 2023 年 1 月

下列勘误表更正了《战争之季：松迪亚》中的错误。该勘误表定期更新；进行改动时，有别于前一版本的任何变动都将以紫红色高亮标出。若日期中含有注释（例如“修订版 2”），即意味着仅对当前语言的文件版本进行了本地更新，订正了某处翻译错误或者其他小错误。

第 54 页 – 化灵, 伤害

将最后一段改为：

所有规则和提及耐伤的技能都将化灵的耐伤属性视为 18。如果化灵受到某个不分配任何创伤或致命伤而直接击杀目标的技能影响，化灵等级直接降低 1 级。

第 55 页 – 古胡尔科隆德脊柱化灵, 野生形态

将规则改为：

此化灵在野生形态所做攻击的命中掷骰结果增加 1 点。处于野生形态时，此化灵在进行过奔跑的同一回合仍可进行冲锋。如果此化灵在己方冲锋阶段开始时处于野生形态，位于某个单位或无尽法术 12 英寸以内，且不位于其他单位 3 英寸内，就必须尝试进行冲锋，并且在可能的情况下必须进行冲锋移动。

第 80 页 – 神化铁砧: 古胡尔, 血统, 凡人

在<军队>关键词中添加以下条目：

“<黑暗之奴>”

第 83 页 – 神化铁砧: 古胡尔, 原型, 指挥官

将限制条件列表改为：

“不适用于亡者术士、殁骨骸军和宗主氏族。”