

# WARHAMMER

## AGE OF SIGMAR



阵营包

# 纳垢蛆裔

# 战斗特质

纳垢蛆裔军队可以使用以下技能:

## ⚙ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**瘟疫之父的赐福:** 每个蛆裔成员都是疾病的载体, 他们自愿充当这一角色, 传播着摧残肉体 and 精神的恶毒疾病。

**效果:** 选择下列效果之一:

**感染:** 选择与己方纳垢蛆裔单位处于近战的一个敌方单位作为目标。目标获得**感染**关键词。

**传播:** 选择一个**感染**敌方单位作为目标。位于目标近战范围内的每个其他敌方单位获得**感染**关键词。

**变异:** 若战场上的所有敌方单位拥有**感染**关键词, 则它们每个都受到 1 点致命伤。

## ⚙ 被动

**绝望补救:** 当战士受到纳垢瘟疫的折磨时, 便要尽一切努力阻止疾病传播。

**效果:** 若一个**感染**单位使用了治疗或返还被击杀模型的技能, 则那个单位以不再拥有**感染**关键词的效果替代治疗或返还被击杀模型的效果。

## ✂ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**饱经疫病:** 蛆裔们会带着敞开的伤口, 化脓的疮伤以及锈蚀的武器参与战斗。

**效果:** 为每个**感染**敌方单位进行 D3 掷骰。若掷骰结果为 2+, 则那个单位受到数量等同于掷骰结果的致命伤。

# 战斗编队

您可以为纳垢蛆裔军队选择以下 1 种战斗编队。每一个战斗编队都会在战斗中提供不同的技能。

## 纳垢记账队

### 被动

**疾病与瘟疫化身：**记账队是一群在蠕动的步伐沉重的恶魔肉块，他们就如同死亡本身在无情靠近一般穿行于战场。

**效果：**从第二个战斗轮次开始，将“饱经疫病”技能造成的致命伤（若有的话）增加 1 点。

## 纳垢群落

### 被动

**怪异花园的温柔：**慈父纳垢的孩子们会寻找一切机会腐坏现实薄幕，将其花园中怒放的凋零传播到各个界域中。

**效果：**在进行军队构成时，您可以将 2 个肮脏瘤口树加入您的军队，而不是 1 个。

## 瘟疫囊队

### 被动

**传染载体：**这些纳垢战士肿胀的身体处在爆裂的临界点，随时都可能向敌人喷出感染的液体。

**效果：**每当己方腐坏使徒单位中的一个处于攻击者近战范围内的模型被进攻单位的近战攻击击杀时，掷数量等同于被击杀模型生命属性的骰子，至多为 4 枚。每有一个掷骰结果为 5+，则在该近战技能结算完成后，攻击单位受到 1 点致命伤。

## 病痛囊队

### 每场战斗限一次（军队）， 部署阶段

**来自剧毒天空：**当病痛囊队的战士们骑着臃肿腐烂的飞蝇加入战斗时，空中充斥着膜翅的嗡鸣。

**宣布：**选择至多 2 个拥有飞行关键词的己方纳垢蛆裔单位作为目标。

**效果：**将目标从战场上移除并将其重新部署在距离所有敌方单位 9" 外的战场上。

# 英雄特质

腐败化身 (仅限英雄)

## 被动

**狂热天赋:** 这名将领可以向自己迟钝的手下释放狂热气息, 驱使他们进入野蛮的狂乱状态。

**效果:** 在移动开始时完全位于这个单位 12" 内且没有飞行关键词的己方纳垢蛆裔单位的移动属性提升 1"。

## 任意回合结束

**慈父赐福:** 这名强大的纳垢战士能够按其意愿扭曲腐败的循环。

**效果:** 若这个单位与一个感染敌方单位处于近战, 则为这个单位治疗 (D6)。

## 反应: 对手为一个位于这个单位近战范围内的单位宣布命令

**冲天恶臭:** 这名将领会发出一种极其难闻的气味, 连纳垢恶魔也无法准确地将其描述出来。哪怕最轻微的气味也会让敌人的感官失灵并说不出话来, 他们在不自觉的后退中因自己的呕吐物而窒息。

**效果:** 掷一枚骰子。若掷骰结果为 5+, 那个命令无效, 但依然被视作已经使用且花费了指挥点数。

# 神器

纳垢恩惠 (仅限英雄)

## 任意近战阶段

**凋零之杖:** 凋零之杖由一个饱受折磨的树人领主的心材雕琢而成, 回荡着对树海灵木灵魂之歌的嘲笑。刺耳的绝望挽歌会笼罩倾听者的头脑, 让他们感到虚弱, 双腿打颤。

**宣布:** 选择一个在这个回合进行了冲锋且与这个单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若掷骰结果为 4+, 则目标在本回合中获得**后攻**效果。

## ● 每场战斗限一次, 任意英雄阶段

**腐肉挽歌:** 当这支满是污秽的号角吹响时, 其声响就如同数以千计的秃鹫尖叫一般。那些未受纳垢赐福的人们在听到这种声音后便会感到深深的沮丧。为什么要反抗? 为什么要追求胜利? 为什么要做任何事情?

**宣布:** 选择位于这个单位 12" 内至多 3 个敌方单位作为目标。

**效果:** 在本回合中将每个目标的控制分数减去 3 点。

## ⚔ 每场战斗限一次, 任意近战阶段

**锈牙:** 锈牙是一把受诅咒的战斧, 利刃上长满了一层厚厚的有感知腐蚀物。只要刀刃轻轻划过, 铁蚀就会扩散, 顷刻间吞噬敌人的护甲。

**宣布:** 选择一个与这个单位处于近战的敌方**英雄**作为目标。

**效果:** 将目标在之后战斗中的豁免掷骰结果减去 1 点。



# 法术学识

## 恶意法术

### 己方英雄阶段

**血肉丰饶：**这个巫师慷慨地将令人厌恶的增生给予盟友，让他们的身体因灰绿色脂肪的堆积而肿胀。

**宣布：**选择一个己方纳垢蛆裔巫师来施放此法术，选择一个完全位于其 12" 内且对其可见的己方纳垢蛆裔单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**若目标单位受到损伤，为目标治疗 (D3)。若目标没有受到损伤，则直到下一个己方回合开始前，将以那个单位为目标所做攻击的致伤掷骰结果减去 1 点。

关键词

法术、无限

7

### 己方英雄阶段

**病态沼泽：**巫师把手伸进泥土，使大地腐烂成一片让人深陷其中的沼泽。

**宣布：**选择一个己方纳垢蛆裔巫师来施放此法术，选择一个位于其 18" 内且对其可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**直到下一个己方回合开始前将目标的移动属性减半。若目标的豁免属性为 3+ 或更佳，则直到下一个己方回合开始前将那个单位的奔跑掷骰结果和冲锋掷骰结果减去 1 点。

关键词

法术

7

### 己方英雄阶段

**瑰丽淋巴：**这名巫师只需优雅地挥手，便可将纳垢最美丽的折磨——使人衰弱的脓疱和疖子——降临在受害者身上。

**宣布：**选择一个己方纳垢蛆裔巫师来施放此法术，选择一个位于其 18" 内且对其可见的敌方英雄来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果：**直到下一个己方回合开始前，将目标进行的攻击命中掷骰结果减去 1 点，并将目标的施法掷骰，吟诵掷骰，驱散掷骰以及破除掷骰的结果减去 1 点。

关键词

法术

7



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 罗蒂格斯

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
🦷 节肢	5	3+	2+	1	3	-
尖牙大口	2	3+	2+	2	2	-
纳垢灵大军	10	5+	5+	-	1	暴击(自动致伤)、 伙伴

## 🦷 被动

### 受到损伤

**效果:** 在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 节肢的攻击属性变为 3。

## ⚙️ 己方英雄阶段

8

**纳垢洪水:** 罗蒂格斯与纳垢坩锅中溢出的瘟疫暴雨关系密切, 能够影响这些瘟疫雨水的降落地点。

**宣布:** 选择战场上每个**感染**敌方单位以及每个与任何**感染**敌方单位处于近战的己方**纳垢蛆裔**单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 为每个目标进行 D3 掷骰, 若掷骰结果为 2+:

- 每个敌方目标受到数值等同于掷骰结果的致命伤。
- 为每个己方目标**治疗(X)**, X 值等同于掷骰结果。

关键词

法术

## ⚔️ 每回合限一次(军队), 任意冲锋阶段

**恶心肉山:** 罗蒂格斯是极为肥胖的可憎之物, 他们横冲直撞, 任何挡在他们路上的敌人都会被大量腐臭的脂肪吞噬并碾碎。

**宣布:** 若这个单位在这个阶段进行了冲锋, 则掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+, 选择其 1" 内的一个敌方单位作为目标。

**效果:** 进行数量等同于目标单位模型数量的掷骰。每有一个掷骰结果为 5+, 目标便受到 1 点致命伤。

关键词

狂暴

## ⚙️ 被动

**丰盈使者:** 罗蒂格斯是一位技艺高超的巫师, 能够通过挥舞自己的节肢法杖控制腐坏能量。他的法术能通过奥术之流刺激出怪异的繁殖力和血肉生长。

**效果:** 为这个单位的施法掷骰结果增加 1 点。

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(2)、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 大不净者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
剧毒胆汁	7"	D3+3	3+	2+	2	2	近战射击
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
巨型凋零武器		4	3+	2+	2	4	-
纳垢灵大军		10	5+	5+	-	1	暴击(自动致伤)、 伙伴

## 被动

### 受到损伤

**效果:** 在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 巨型凋零武器的攻击属性变为 3。

## 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

**纳垢踪迹:** 大不净者召唤慈父纳垢将现实撕开裂缝, 腐臭而毒辣的恶魔随之从中溢出。

**宣布:** 选择一个在战斗开始时拥有 3 个或更多模型且已被摧毁的己方纳垢蛆裔恶魔单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子。若掷骰结果为 4+, 则将一个模型数量为目标单位半数(向上取整)的替换单位部署在完全位于这个单位 12" 内且距离所有敌方单位 9" 外的战场上。

## 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**腐坏肿胀:** 若大不净者受到伤害, 其臃肿身躯中的恶臭毒物便会喷涌而出, 其威力足以融化肉体。

**宣布:** 若这个单位受到损伤, 选择至多 3 个与这个单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果:** 为每个目标进行 D3 掷骰。若掷骰结果为 2+, 则目标受到数值等同于掷骰结果的致命伤。

关键词

狂暴

## 己方英雄阶段

7

**瘟疫之风:** 这个巫师的肠胃开始咕噜作响, 伴随着一个酒足饭饱的嗝, 他将一阵恶臭气息喷向战场。

**宣布:** 选择一个位于这个单位 12" 内且对其可见的敌方单位作为目标, 随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

**效果:** 目标获得**感染**关键词。

关键词

法术

关键词

英雄、凶兽、巫师(2)、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 疱疹使者

纳垢先锋

近战武器

灾祸剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

4+

3+

1

2

技能

暴击 (致命伤)

**反应:** 您宣布这个单位进行近战技能

**记账队长:** 疱疹使者带领瘟疫使进入战斗, 不折不扣地执行着大不净者的命令。

**效果:** 选择一个在这个回合中没有使用过近战技能且位于这个单位近战范围内的己方瘟疫使单位作为目标。目标可以在这个单位近战技能结算完毕后立即进行近战。这样的话, 在本回合中将目标攻击的命中掷骰结果增加1点。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 园艺师史莱姆克斯

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
长柄剪刀	3	3+	3+	1	2	-
粘液巨顎	4	4+	3+	1	D3	伙伴

## ☼ 己方移动阶段

**培育纳垢花园：**园艺师走到凡世诸域哪里，哪里的恶魔植物就会刺穿现实的裂缝迅速扎根。

**效果：**如果战场上的己方肮脏瘤口树少于3个，则您可以将一个肮脏瘤口树部署在完全位于这个单位12"内且距离所有敌方单位，目标和其他地形模型3"外的战场上。

## ☼ 每回合限一次(军队)，己方移动阶段

**驯兽者：**园艺师身边跟着喧闹的纳垢野兽，虽然这些野兽很愚蠢，但它们对园艺师就像猎犬对主人一样忠心。

**宣布：**选择一个已经被摧毁的己方纳垢野兽单位。

**效果：**掷一枚骰子。若掷骰结果为3+，则将一个替换单位部署在完全位于这个单位12"内且距离所有敌方单位9"外的战场上。



关键词

唯一、英雄、骑兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



·纳垢蛆裔战争卷轴·

# 坏疹书记员

纳垢先锋

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
厌呕喷嚏	7"	D6	2+	4+	-	1	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
血盆大口	3	4+	3+	1	2	-	

**U** 每回合限一次(军队),己方英雄阶段

**继续数,我看着你呢!**:坏疹书记员负责监督记账队的瘟疫使,确保他们不会偷懒。

**宣布**:选择一个完全位于这个单位12"内的己方瘟疫使单位作为目标。

**效果**:掷一枚D6。若掷骰结果为2+,直到下一个己方回合开始前选择下列效果中的1个:

**打击计数**:为目标近战武器的攻击属性增加1点。

**记录耐力**:为目标的豁免掷骰结果增加1点。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 雀跃乐手

纳垢先锋

近战武器

小丑杖

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3 4+ 3+ 1 2

技能

-

✂ 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

**逗趣肠管:** 雀跃乐手会在战斗中适时地演奏令人恶心的曲目。

**宣布:** 选择一个完全位于这个单位 12" 内且对其可见的己方纳垢蛆裔恶魔单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子, 若掷骰结果为 2+, 在本回合中选择下列效果之 1:

**我们凶悍一刺!**: 为目标的致伤掷骰结果增加 1 点。

**一天傍晚我的脓包流脓了:** 针对目标进行的近战攻击所造成的伤害无法进行守护掷骰。

**我的爱就像一个憋了很久的屁:** 敌方单位以那个单位为目标所做攻击的命中掷骰结果下降 1 点。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 纳垢灵

近战武器

细小利齿

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

5+

5+

-

1

技能

暴击 (自动致伤)

## 任意回合结束

**无尽群体**：纳垢灵会不断吸引同类从诸神的花园来到诸域，它们数量极为庞大，很难杀光。

**效果**：为这个单位治疗 (3)。



关键词

步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 纳垢野兽

近战武器

肮脏之爪和流涎大口

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

4+

3+

1

D3

技能

伙伴

## 任意冲锋阶段

**寻求关注:** 纳垢野兽会热情地寻找玩伴，但它们很少获得回应。

**宣布:** 若这个单位不处于近战，则选择距离其最近的敌方单位作为目标。若有2个或更多同为距离最近的敌方单位，则您可以选择其中一个作为目标。之后，进行2D6冲锋掷骰。

**效果:** 这个单位可以移动至多为冲锋掷骰结果的距离。在那次移动中，这个单位可以移动进入近战并穿过目标单位中的模型，但必须在目标1"内结束那次移动。之后，目标受到D3点致命伤。

关键词

核心、移动、冲锋

## 被动

野兽

**效果:** 这个单位的控制分数至多为1点。



野兽、守护(5+)

关键词

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 瘟疫蜂兵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
歹毒瘟疫剑	2	4+	3+	-	1	暴击 (致命伤)
腐蝇肢体与螫针	6	4+	3+	-	1	伙伴

## 被动

**丰饶牧场：**腐蝇嗡嗡着穿行于战场，在吞食敌人后便立即冲向下一个鲜活目标，并在撤退中留下一团腐烂血肉形成的恶心云雾。

**效果：**这个单位可以在使用过后撤技能的同一回合使用冲锋技能。此外，这个单位在使用后撤技能时不会受到致命伤。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/3)、旗手 (1/3)、飞行、守护 (5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 瘟疫使

近战武器

瘟疫剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

1

4+

3+

-

1

技能

暴击 (致命伤)

## 被动

**蝇群环绕:** 瘟疫使身边围绕着一大群苍蝇, 它们以其腐坏的身体为食。

**效果:** 以这个单位为目的的射击攻击的命中掷骰结果下降 1 点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)、守护 (5+)

混沌、纳垢蛆裔、恶魔



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 格洛特兄弟

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
👤 格尔克的触手	4	3+	2+	2	D3+3	-
格尔克的七鳃鳗大口	3	3+	2+	2	3	-
奥托的镰刀	4	3+	3+	1	2	-

## 👤 被动

### 受到损伤

**效果:** 在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，格尔克的触手的攻击属性变为 2。

➤ 每回合限一次(军队)，您对这个单位宣布“反制冲锋”命令

**凋零踩踏:** 随着兄弟发出的信号，笨重的格尔克发动了一场惊天动地的反击。附近的蛆裔很快便学会利用这种可憎之物的突然加速对敌人产生的震慑而取得优势。

**效果:** 选择至多 2 个完全位于这个单位 12" 内的己方纳垢蛆裔单位作为目标。在这个单位“反制冲锋”命令结算后，若这个单位冲锋，则每个目标可以立即按您希望的顺序使用“反制冲锋”命令且无需花费任何指挥点数。

关键词

狂暴

## 👤 被动

**可怕对手:** 格洛特兄弟是如此的可怕，敌人的战线在见到他们时就开始发生混乱。

**宣布:** 与这个单位处于近战的敌方单位的控制分数降低 3 点。

## ⚔️ 己方英雄阶段

**疯长血肉:** 尽管埃斯拉克抱怨不断，但在分发纳垢丰厚的馈赠时从不吝啬。

**宣布:** 选择一个位于这个单位 12" 内且对其可见的敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

**效果:** 为目标进行数量等同于其生命属性的掷骰。每有一个掷骰结果为 5+，则目标受到 1 点致命伤，至多受到 7 点致命伤。

关键词

法术

6

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(1)、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 莫比德克斯·双生

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
三舌的糙舌	7"	3	3+	3+	1	1	近战射击、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
割肉镰刀	5	3+	3+	1	2	-	
☠ 三舌的爪牙	5	4+	2+	2	3	伙伴	

## ☠ 被动

### 受到损伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，三舌的爪牙的攻击属性变为 3。

## ⚙ 被动

**纳垢灵之主：**莫比德克斯·双生是纳垢选中的凡人纳垢灵勇士，纳垢灵会怀着无比的激情跟着他进入战场。

效果：当任意己方纳垢灵单位完全位于这个单位 12" 内时：

- 无视每个阶段中那些单位受到的第 1 点伤害。
- 为那些单位的控制分数增加 3 点。

## U 任意回合结束

**巨型纳垢灵：**莫比德克斯曾被多种纳垢灵残酷折磨，这扭曲了他的身体，让他在外形上变得与纳垢灵十分相似，并获得了超自然的韧性。

效果：为这个单位治疗 (X)，X 值为这个单位受到伤害数量的半数（向上取整）。

## ✂ 每回合限一次（军队），任意近战阶段

**纳垢灵潮涌：**莫比德克斯的疱疹蛆发出的阵阵吼叫能使周围的纳垢灵陷入狂热，敌人被淹没在这股恶臭的活体狂潮中。

**宣布：**选择这个单位近战范围内的一个己方纳垢灵单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若掷骰结果为 2+，则目标的近战武器在本回合中获得**暴击（致命伤）**规则。

关键词

狂暴

关键词

唯一、英雄、凶兽、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 布娄卜·育腐

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
胆汁喷吐者的肮脏胆汁	7"	7	2+	4+	1	D3	近战射击、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
收割者的镰刀	3	3+	3+	1	2	-	
骷髅 胆汁喷吐者的爪牙	5	4+	2+	2	3	伙伴	

## 被动

### 受到损伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，胆汁喷吐者的爪牙的攻击属性变为 3。

## 己方英雄阶段

6

### 瘟疫瘴气：随着布娄卜·育腐做出

一个复杂的手势，一团肮脏的烟雾从目标周围的地面升起。在烟雾中，即使最轻微的伤口似乎也会变成坏疽。

宣布：选择一个位于这个单位 12" 内且对其可见的敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果：直到己方下一个回合开始前，每当另一个己方技能对目标造成了任何伤害，便掷一枚骰子。若掷骰结果为 4+，目标便额外受到 1 点伤害。

关键词

法术

## 每回合限一次 (军队)，任意近战阶段

**恶魔苍蝇：**这些苍蝇在布娄卜·育腐周围盘旋，使受害者失明和窒息。

宣布：选择这个单位 7" 内的每个敌方单位作为目标。

效果：为每个目标各掷一枚骰子，若掷骰结果为 4+：

- 那个目标受到 1 点致命伤。
- 在本回合中将那个目标近战攻击的命中掷骰结果减去 1 点。

关键词

狂暴

关键词

唯一、英雄、凶兽、巫师(1)、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 烂肚·腐沫

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

腐斧

5

3+

2+

1

2

暴击(致命伤)、  
针对英雄(+1 撕裂)

## 部署阶段

**黏液舰队之主:** 烂肚的黏液舰队出没于凡世诸域的海洋, 在触手之主的指挥下作战和运送战士。

**宣布:** 选择一个由这个单位领导且未部署的军团作为目标。

**效果:** 目标军团中的每个单位作为**搭乘黏液舰队**的预备役部署。这些单位现已被部署。

关键词

部署

## 己方移动阶段

**瘟疫滩头:** 在朽烂木头的吱哑声和腐臭海水的飘荡声中, 粘液舰队登陆了。

**宣布:** 若这个单位**搭乘黏液舰队**, 则选择这个单位。

**效果:** 将这个单位部署在完全位于战场边缘 7" 内, 且距离所有敌方单位 9" 外的战场上。之后将所有其他**搭乘黏液舰队**的己方单位部署在完全位于战场边缘 7" 内, 且位于这个单位 7" 内, 距离所有敌方单位 9" 外的战场上。

## 任意近战阶段

**触手舞动:** 烂肚用自己杂乱黏糊的触手抓住对手, 让敌人绝望地看着他挥舞起锈蚀的斧头用力砍下。

**宣布:** 选择一个与这个单位处于近战的敌方步兵英雄作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子, 若掷骰结果为 3+, 则目标在本回合中获得**后攻**效果。

关键词

唯一、英雄、步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 病痛领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
溃烂刺叉	4	3+	3+	1	2	冲锋 (+1 伤害)
腐蝇的口刺和螫针	6	4+	3+	-	1	伙伴

## 任意近战阶段

**转移媒介:** 通过使用尸体图腾和其他慈父的馈赠, 病痛领主将死亡散播到自己所经的任何地方。

**宣布:** 选择至多 3 个与这个单位处于近战的敌方单位作为目标。

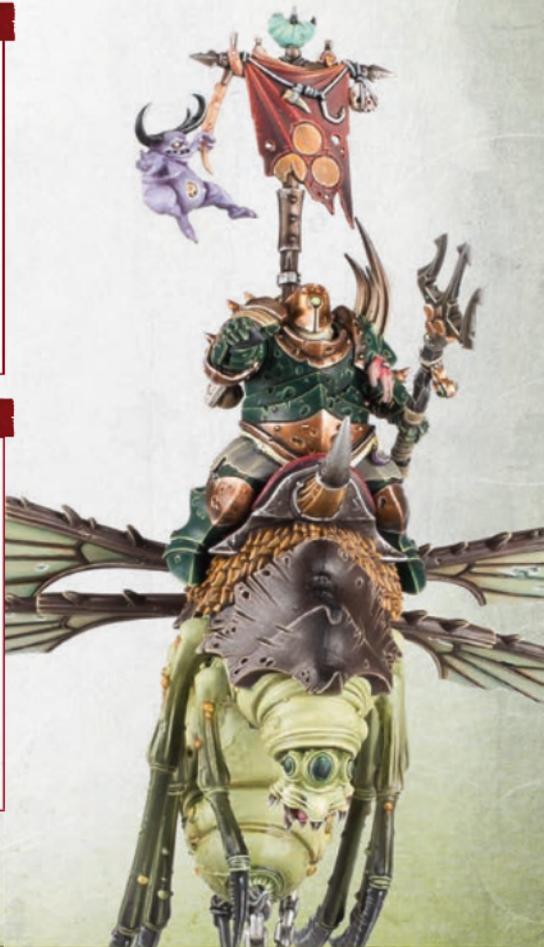
**效果:** 为每个目标进行 D3 掷骰, 若掷骰结果为 2+, 则目标受到等同于掷骰结果数量的致命伤。

## 任意近战阶段

**腐蝇大师:** 病痛领主带领着一大群腐蝇作为残暴的破阵者, 用自身庞大的体积粉碎敌方阵型。

**宣布:** 若这个单位在这个回合进行了冲锋, 则选择这个单位以及完全位于这个单位 12" 内至多 2 个己方恶脓疫病领主单位作为目标。

**效果:** 在本回合中为目标的伙伴近战武器增加 1 点撕裂属性。



关键词

英雄、骑兵、飞行、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 欧格霍茨·渗魔

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
鞭答巨口的攫取舌	7"	1	3+	3+	-	D6	近战射击、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
腐烂斧	7	3+	3+	1	2	-	
👤 鞭答巨口的爪牙	5	4+	2+	2	3	伙伴	

## 👤 被动

### 受到损伤

**效果：**在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，鞭答巨口的爪牙的攻击属性变为 3。

## 🔪 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

**抓握长舌：**名为鞭答巨口的疱疹蛆会用自己的长舌猛抽倒霉的受害者，为随后的吞噬做好准备。

**宣布：**选择一个与这个单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+，在本回合中以那个敌方单位为目标进行近战攻击的己方纳垢蛆裔单位的致伤掷骰结果提升 1 点。

关键词

狂暴

## 🔪 被动

**酸性脓液：**欧格霍茨的肉体受伤时，会有一股恶魔脓水喷射而出。脓水酸性极强，足以烧穿钢铁并溶解下面的肉体。

**效果：**每当以这个单位为目标的近战攻击的未修正豁免掷骰结果为 6 时，在那个近战技能结算完成后，攻击单位受到 1 点致命伤。



关键词

唯一、英雄、凶兽、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 疫病领主

近战武器

淋巴锤

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

3+

3+

1

3

技能

针对冲锋 (+1 撕裂)

## 任意近战阶段

**三重死颅：**这些经受祝福的死颅是装载了成熟疫病的抛射物，用于投向来袭的敌人，在其内部传播瘟疫。

**宣布：**选择一个在这个回合进行了冲锋且与这个单位处于近战的敌方单位作为目标。

**效果：**进行 D3 掷骰，如果掷骰结果为 2+，则目标受到等同于掷骰结果数量的致命伤。

## 被动

**溃烂壁垒：**在将厚重的护盾插入泥土后，疫病领主命令自己的战士们准备迎击敌方冲锋。

**效果：**当己方腐毒疫王单位完全位于这个单位 12" 内时，其衰败武器便获得针对冲锋 (+1 撕裂)。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 腐败先驱

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
腐败之剑或瘟疫镰刀	3	3+	3+	1	3	暴击 (致命伤)
恶魔坐骑的蝇蛆之咬	2	5+	3+	-	1	伙伴

### ⚙️ 每场战斗限一次 (军队)、敌方英雄阶段

**末日丧钟:** 末日丧钟的不详声响足以让最勇敢的战士停下脚步。

**宣布:** 选择这个单位 24" 内至多 3 个敌方单位作为目标。

**效果:** 直到下一个己方回合开始前, 将每个目标的移动属性减去 1", 以及将每个目标的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果减去 1 点。

### ● 己方英雄阶段

4

**腐坏预兆:** 腐败先驱是病患先知, 能通过可怕的仪式进行占卜, 观察疾病的传播。

**宣布:** 选择这个单位 12" 内且对可见的一个敌方单位作为目标, 随后进行一次 D6 的吟诵掷骰。

**效果:** 在本回合中将目标的控制分数减去当前战斗轮次数的两倍。若吟诵掷骰结果为 10+, 这个技能的效果将对位于这个单位 12" 内的所有敌方单位生效。

关键词

祈祷



英雄、祭司 (1)、骑兵、守护 (5+)

关键词

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 腐坏使徒巫师

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

腐魔法杖

3

4+

3+

1

D3

-

## ✂ 己方英雄阶段

**腐坏法术：**腐坏使徒巫师认为万物皆可被腐化。

**宣布：**选择在这个阶段中被这个单位选为法术目标且施法成功的一个敌方单位作为目标。

**效果：**掷一枚骰子。若掷骰结果为 2+，则在本回合中将目标的守护掷骰结果减去 1 点。



英雄、巫师 (1)、步兵、守护(5+)

关键词

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 瘟疫领主

近战武器

瘟疫巨刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5 3+ 3+ 1 2

技能

暴击 (致命伤)

## 被动

**疫王领主:** 瘟疫领主带领自己亲选的战士们狂热地战斗。

**效果:** 为完全位于这个单位 12" 内的己方**腐毒疫王**单位的冲锋掷骰结果增加 1 点。

## 任意近战阶段

**七重杀戮:** 瘟疫领主会驱使战士们不断攻击敌人，最后仅留下一地抽搐，肮脏的脏器。

**宣布:** 选择一个完全位于这个单位 12" 内且在这个回合进行过冲锋的己方**腐毒疫王**单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子，若掷骰结果为 2+，则为目标的**衰败武器**在回合中增加 1 点攻击属性。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 恶脓疫病领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
腐蝇骑手的武器	4	3+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
腐蝇的口器和螫针	6	4+	3+	-	1	伙伴

## 被动

**无情攻击者：**疫病领主从烟雾弥漫的天空中冲下，将纳垢最顽强的敌人都化为飞灰。

**效果：**这个单位的腐蝇骑手的武器在以争夺未被己方控制的目标的敌方单位为攻击目标时，武器的撕裂属性提升1点。



关键词

骑兵、飞行、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 腐毒疫王

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

衰败武器

4

3+

3+

1

1

-

## ● 被动

**庞大身躯：**腐毒疫王病态的重量使他们在数量有限的情况下依然极具存在感。

**效果：**当这个单位中的每个模型都在争夺己方控制的目标时，便为这个单位增加3点控制分数。



步兵、勇士、乐师(1/5)、旗手(1/5)、守护(5+)

关键词

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 腐沼教派

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
感染吹箭	12"	2	4+	3+	-	1	暴击 (自动致伤)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
胆木武器	2	4+	4+	-	1	-	

## 被动

**剧毒药剂:** 腐沼教派调制的疾病药剂能够在受害者之间迅速传染。

**效果:** 在使用“瘟疫之父的赐福”技能时, 若您选择感染一个敌方单位, 您可以选择一个在这个回合中这个单位在射击攻击中造成过任何伤害的敌方单位作为目标, 即便那个单位没有与己方纳垢蛆裔单位处于近战。



关键词

步兵、勇士(1/10)、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔、腐坏使徒



· 纳垢蛆裔战争卷轴 ·

# 肮脏瘤口树

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

生蛆大口

4

4+

3+

1

D3

-

⚙ 每回合限一次(军队), 任意回合结束

**疫病萦绕:** 肮脏瘤口树散发出的气雾中充斥着各种瘟疫和恶疾。

**宣布:** 选择位于这个地形模型 6" 内的一个敌方单位作为目标。

**效果:** 掷一枚骰子, 若掷骰结果为 4+, 则目标获得**感染**关键词。



关键词

阵营地形、守护(5+)

混沌、纳垢蛆裔

# SPEARHEAD

## 纳垢蛆裔 凄凉军

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 坏疹书记员

单位

◆ 1 个恶脓疫病领主

◆ 1 个恶脓疫病领主

◆ 5 个腐毒疫王

◆ 5 个负瘟者

◆ 5 个负瘟者



瘟疫之神的凄凉军在凡世诸域四处穿梭，确保他的仆从们都在散布疫病的祝福。在坏疹书记员的领导下，纳垢的使者们缓缓走向战场，他们的身边围绕着大量的苍蝇，散发着腐坏的恶臭。绝望的气息驱使他们挥舞着手中的武器，嘴上的笑容越来越明显。

虽然坏疹书记员是一位严格的管理者，但他们所使用的战术极为有效。恶脓疫病领主被派遣去突破敌人的阵线，他们挥舞着镰刀砍向一排又一排的步兵，骑乘的腐蝇将充满病毒的刺针指向任何胆敢接近的敌人。在这些臃肿的庞然大物被击退时，敌人已经无法迎击缓缓前来的负瘟者。每一个恶魔都拥有噩梦一般的外表，向敌人预示着纳垢腐毒的结果。他们被大群昆虫围绕，手中的锈剑上附有异常凶险的疾病。与这些恶魔一同前行的是腐毒疫王，这些凡人的身躯中充斥着慈父的祝福。每一位战士都能够承受大量的伤害，硕大的身躯挥舞着兵器，能够直接将敌人粉碎。坏疹书记员本人会在后方进行指挥，但是任何接近它们的人都将遭遇悲惨的命运，被这些监视者的血盆大口撕咬成碎片。

---

“七下攻击七条命。祝福他们得毛病。”

- 坏疹书记员“无血者”布鲁斯克斯

---

## 战斗特质

### 传疫大军

纳垢蛆裔在战场上前行的方式就和它们在宿主体内散布的疾病一样。

在部署阶段中, 己方的一个**恶脓疫病领主**和一个**负瘟者**单位不会被部署在战场上。作为替代, 这些单位可以从第三轮次开始使用以下技能:

### 己方移动阶段

**召唤恶魔:** 纳垢的使者们从现实的裂缝中走出。

**效果:** 将该单位部署在战场上位于所有敌方单位 6" 外的任意位置。

关键词      核心

### 被动

**染疾:** 每一个蛆裔成员都是行走的疾病载体, 能够摧残感染者的身心。

**效果:** 每当己方模型进行的攻击造成暴击命中时, 您获得 1 点疾病点数, 最多 7 点。

### 任意回合结束

**纳垢之拥:** 慈父的慷慨恩赐对一些人来说可能过于沉重了……

**效果:** 您可以花费任意数量的疾病点数。每消耗一点, 便选择一个与任意己方单位处于近战的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 4+, 对目标造成 1 处致命伤。(您可以多次选择同一个敌方单位)。

**军团技能:** 选择以下 1 个军团技能。

### 每阶段限一次, 己方英雄阶段

**再生中心:** 纳垢赐予了他的子孙们强大的恢复能力。

**宣布:** 选择一个己方单位。

**效果:** 对选择的单位进行治疗(D3)。

### 被动

**感染好奇心:** 这些战士被感染了极为可怕的病毒, 并且迫不及待地想要分享它们。

**效果:** 每当一个己方模型被击杀时, 在将其移出战场前, 您可以选择一个位于其 1" 内的敌方单位并掷一枚骰子。若结果为 4+, 对那个单位造成 1 处致命伤。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

#### 任意回合结束

**负瘟者召唤使：**通过与混沌之界的联系，坏疹书记员能够召唤更多的手下。

**宣布：**选择一个完全位于己方将领 14" 内的己方负瘟者单位。

**效果：**将 1 个被击杀模型返还至那个单位中。

#### 己方移动阶段

**纳垢园丁：**这位恶魔试图扩张纳垢的花园。

**宣布：**如果己方将领正在争夺一个没有被任何敌方模型争夺的目标，掷一枚骰子。

**效果：**若结果为 3+，选择的目标被视为遭到己方褻渎。己方单位在争夺被褻渎的目标时拥有守护(4+)。如果您的对手控制了被褻渎的目标，那么目标不再被褻渎。

#### 己方射击阶段

**恶臭吐息：**这个坏疹书记员拥有极其严重的口臭，就连成年的巨犀都会被它熏倒。

**宣布：**选择一个位于己方将领 7" 内的敌方单位并为其那个单位中的每个模型掷一枚骰子。

**效果：**每有一个结果为 5+，便对选择的单位造成 1 处致命伤。

#### 每场战斗限一次，任意近战阶段

**发热狂怒之礼：**恶臭的瘴气在恶魔先锋的身边弥漫，使周围的追随者们陷入一种狂野的亢奋状态。

**效果：**直到阶段结束前，完全位于己方将领 7" 内的己方单位近战武器的攻击属性增加 1 点。

移动

4"

信仰

5

5+

忠诚

2

控制

坏疹书记官严格地注视着负瘟者并进行记录。在他们刁钻的三眼之下，没有恶魔胆敢忽略自己传播瘟疫的使命。虽然坏疹书记官更偏好于在 frontline 远处进行指挥，那些过于接近的敌人也会被他们的血盆大口咬下头颅或者肢体。这些恶魔对现实空间的一切都极其过敏，使他们一直都处于心情糟糕的状态。不过，对纳垢信徒来说幸运的是，坏疹书记官打出的喷嚏会将敌人覆盖在粘稠的强酸之中。

• 先锋军战争卷轴 •

## 坏疹书记官

	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	厌呕喷嚏	7"	D6	2+	4+	-	1	近战射击
	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
	血盆大口		3	4+	3+	1	2	-

### ◊ 己方英雄阶段

**继续数，我看着你呢：**坏疹书记官负责监督记账队的负瘟者，确保他们不会偷懒。

**宣布：**选择一个完全位于该单位 14" 内的己方负瘟者单位为目标。

**效果：**选择以下 1 个效果。选择的效果持续至下一个己方回合开始为止。

**攻击计数：**目标单位近战武器的攻击属性增加 1 点。

**记录耐力：**目标单位豁免掷骰的结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

移动

8"

信仰

8

4+

忠诚

2

控制

恶脓疫病领主是骑乘可怕恶魔生物的精英腐坏使徒，他们在同伴的前方飞舞，在敌军的阵线中制造恐慌与死亡，是瘟疫大军的突破专家。他们拖拽的丧钟和手中的镰刀能够迅速消灭任何腐败传播的障碍。如果敌人在这些战士的攻击下存活，那么他们很快就会被腐蝇的蜚刺给穿透。恶脓疫病领主们与腐蝇之间的契约增强了这些恶魔与凡人世界的联系，使它们能够在契约结束前永久性地在纳垢花园之外的地方留存。

• 先锋军战争卷轴 •

## 恶脓疫病领主

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
衰败镰刀	3	3+	3+	2	1	-
腐蝇的口器和螫针	6	4+	2+	-	1	伙伴

### 任意冲锋阶段

**破坏与毁灭:** 骑乘腐蝇的凡人战士是粗暴的突破骑兵，使用自身的重量和体积来冲撞敌军的阵型。

**宣布:** 如果该单位在阶段中进行了冲锋，选择一个位于其 1" 内的敌方单位来作为目标并掷一枚骰子。

**效果:** 若结果为 2+，对目标造成 D3 处致命伤。



关键词

骑兵、飞行、守护(5+)

移动

4"

信仰

3

3+

毁灭

1

控制

腐毒疫王挥舞着被黏液包裹的利剑、重锤和战斧开辟道路。他们臃肿溃烂的身躯能够吸收大量的伤害，使他们能够不知疲倦地在敌军的战线中进行战斗，传播着致命的疾病和绝望。腐毒疫王的起源不仅包括了战士，也有许多医生和哲学家在过度偏执于理解生命的脆弱后堕落，他们是绝望的化身。这些战士们尽情散布瘟疫和悲伤，使他们得到了纳垢的祝福，身体变得肿胀，患上了无数疾病，几乎感受不到痛觉。

• 先锋军战争卷轴 •

## 腐毒疫王

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
衰败武器	4	3+	3+	1	1	-

### 任意回合结束

**无休攻击者：**腐毒疫王能够突破弱小敌人的战线，十分轻松地让敌军的士气崩溃，并砍倒惊慌失措的幸存者。

**宣布：**选择一个与该单位处于近战的敌方步兵单位为目标，并为本单位中每一个位于目标单位近战范围内的模型掷一枚骰子。

**效果：**每有一个掷骰结果超过目标单位的生命属性，便对其造成 1 处致命伤。



关键词

步兵、守护(5+)

移动

4"

信仰

2

6+

理智

1

控制

负瘟者伴随着大群飞舞的苍蝇缓缓走入战场，进行着无尽的计数。这些恶魔会记录每一个自己在凡世诸域释放的病毒，并在同时使用肮脏的瘟疫之剑对敌人挥砍。每一个负瘟者都生于被纳垢腐疫杀死的凡人灵魂，这种疫病会使患者的身体和灵魂不断腐坏，最终经历缓慢又痛苦的死亡。在享受了这些受害者的绝望之后，瘟疫之神便会将他们的灵魂纳入自己的花园中，并将它们塑造成浑身流脓的可怕恶魔。

• 先锋军战争卷轴 •

## 负瘟者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
瘟疫剑	1	4+	3+	-	1	暴击(致命伤)

### 被动

**瘟疫蝇群:** 负瘟者记账队的身边每时每刻都围绕着密密麻麻的恶魔苍蝇。

**效果:** 以该单位为目标进行的射击攻击的命中掷骰结果减少 1 点。



关键词

步兵、守护(5+)