

WARHAMMER AGE OF SIGMAR



阵营包

色孽欲魔

战斗特质

色孽欲魔军队可以使用以下技能:

⚙ 战斗轮次开始时

纵欢堕欲: 无论色孽欲魔们在哪里游荡,现实都会变得虚无起来。敌人会感受到梦幻,令人费解的幻象,并逐渐屈服于自己底层欲望的冲动。

宣布: 选择至多 3 个己方色孽欲魔单位作为目标。

效果: 目标在本战斗轮次中获得**欢愉**关键词。

此外,您每选择一个己方单位,便给予您对手 1 个**诱惑骰**。您的对手可以使用 1 个**诱惑骰**作为 6 替换其军队中单位的 1 个**致伤掷骰**, 1 个**豁免掷骰**, 1 个**守护掷骰**或 1 个**奔跑掷骰**, 或者使用 2 个**诱惑骰**作为 2 个 6, 替换其军队中单位的**冲锋掷骰**的 2 个骰子。

您的对手每使用一个**诱惑骰**, 则必须进行掷骰。若掷骰结果为 1-2, 则替换掷骰结果的那个单位在技能结算完成后立即受到 D3 点致命伤。

在战斗轮次结束时, 弃置任何没有使用的**诱惑骰**。

⚙ 被动

欢愉杀手: 色孽的追随者陶醉于屠杀中, 战斗的快意使他们在残害敌人时陷入疯狂的颤抖中。

效果: 当一个己方单位拥有**欢愉**关键词:

- 那个单位的武器获得**暴击**(2 次命中)。
- 那个单位使用过**奔跑**技能后依然能在本回合中进行**射击**和/或**冲锋**。

战斗编队

您可以为色孽欲魔军队选择以下 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。

堕落狂欢节

被动

欣喜之群：对大量色孽信徒而言，任何形式的感官体验——即便是最痛苦的体验——也应该被视为其可恨神明的圣礼。

效果：当己方享乐者步兵单位在回合中受到伤害或有任意模型被击杀，便在当前回合中为其命中掷骰结果增加 1 点。

探寻者队列

被动

匆忙且鲁莽：无论是寻找失落的神明还是冲击最快速度记录，色孽的骑兵大军都会在惊人的速度中加入战争。

效果：己方色孽欲魔骑兵单位可以在使用后撤技能的同一回合中继续使用冲锋技能。此外，在色孽欲魔骑兵单位使用后撤技能时不会受到致命伤。

愉悦狂欢者

被动

精妙品味：凡世诸域是堕落色孽恶魔们迷恋的美妙之地，因此他们会全力抵抗自己被放逐的过程。

效果：每当一个己方非英雄色孽欲魔恶魔单位使用“集结”命令时，您可以在集结掷骰中额外掷 3 枚 D6。

至尊享乐者

被动

神性野心：有许多恶魔尝试取代被囚禁的色孽，他们的个人魅力使其信徒虔诚到发狂。

效果：当己方非英雄色孽欲魔单位位于任何己方色孽欲魔英雄的近战范围内时，便为这个非英雄色孽欲魔单位增加 3 点控制分数。

英雄特质

黑暗王子之首 (仅限英雄)

被动

贪图荣誉: 这位英雄只醉心于击败敌人。

效果: 若一个敌方英雄被这个单位摧毁, 这个单位在本场战场中获得**欢愉**关键词。

被动

孤独强者: 这位英雄独自激烈地战斗着, 以免追随者渺小的存在玷污其伟大。

效果: 当这个单位位于所有其他己方单位 6" 外时, 为其攻击的命中掷骰结果和致伤掷骰结果增加 1 点。

被动

加入战斗: 第一击总是最甜蜜的, 这位统帅会用武力和技艺满足自己对暴力的渴求。

效果: 若这个单位在本回合进行了冲锋且未经修正的冲锋掷骰结果为 8+, 则这个单位在本回合中获得**先攻**效果。

神器

被觊觎的至宝 (仅限英雄)

每场战斗限一次、任意近战阶段

无尽纵欲之印: 色孽最为华丽的旗帜驱使着黑暗王子追随者与敌人陷入暴力狂欢中。

宣布: 选择完全位于这个单位 12" 内的一个非英雄色孽欲魔单位作为目标。

效果: 在本回合中, 为目标近战武器的攻击属性增加 1 点。

每场战斗限一次、任意近战阶段

哀歌发声盒: 当这个小音乐盒被吞下肚子时, 携带者随即发出悲伤的旋律, 使敌人陷入昏迷。

效果: 在本回合中, 与这个单位处于近战的敌方单位的近战武器攻击属性降低 1 点。

任意回合结束

色孽吊坠: 这个吊坠紧邻于胸口的心脏部位, 携带者感到痛苦时反而会愈加精神焕发。

效果: 若这个单位在这个回合中受到了任何伤害, **治疗 (3)** 这个单位。

法术学识

奢靡学识

己方英雄阶段

6

恶毒施虐：施法者用最为粗俗和血腥的欲望幻象轰击着自己的盟友，直到他们没法再区分现实和幻想。

宣布：选择一个己方**色孽欲魔巫师**来施放此法术，选择一个对其可见的己方**欢愉**单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：目标的近战武器在本战斗轮次中将**暴击 (2 次命中)**替换为**暴击 (致命伤)**。

关键词

法术、无限

己方英雄阶段

7

压制性顺从：这位巫师用奥术迷雾将敌人笼罩于梦境和高不可攀的欲望之中。

宣布：选择一个己方**色孽欲魔巫师**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来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：直到己方下一个回合前，以那个敌方单位为目标的攻击的致伤掷骰结果提升 1 点。

关键词

法术

己方英雄阶段

5

虚妄幻象：巫师召唤出虚幻的生物飞掠战场，迷惑敌人以使盟友撤退。

宣布：选择一个己方**色孽欲魔巫师**来施放此法术，选择一个位于其 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：直到己方下一个回合前，每当目标被选中使用**近战**技能时，在反应使用前，您可以选择一个与目标处于近战的己方单位。那个己方单位可以移动 2D3"。这次移动可以经过敌方单位的近战范围且结束移动时可以处于近战。

关键词

法术

召唤学识

堕落召唤体

己方英雄阶段

6

召唤催眠之镜：将一片小镜子砸向地面后，巫师使用法术力量将其重塑并放大。

宣布：如果战场上不存在己方催眠之镜，选择一个己方**色孽欲魔巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**催眠之镜**部署在完全位于施法者 12" 内且对其可见的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

6

召唤拷问之轮：施法者将一把多锋匕首抛向空中，并注入法术力量，召唤出一股疾驰的利刃风暴。

宣布：如果战场上不存在己方拷问之轮无尽法术，选择一个己方**色孽欲魔巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**拷问之轮无尽之轮**部署在完全位于施法者 12" 内，对其可见且距离所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤恐怖假面：在吸入致幻熏香后，施法者以尖叫恶魔面容的形式将自己最为非自然的欲望外化。

宣布：如果战场上不存在己方恐怖假面，选择一个己方**色孽欲魔巫师**来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**恐怖假面**部署在完全位于施法者 12" 内，对其可见且距离所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术、召唤



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

夏拉希·魔灾

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
刺魂者	6	2+	3+	2	3	针对英雄 (+1 撕裂)
穿刺之爪	2	3+	3+	2	4	-

被动

受到损伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，刺魂者的攻击属性变为 4。

被动

超自然优雅：想命中守密者非常困难，攻击往往会偏转或是被轻易回避。

效果：以这个单位为目标的近战攻击的命中掷骰结果降低 1 点。

己方英雄阶段

精炼感官：巫师将魔法之力汇入感官中，这样一切将无所遁形，也就不会有任何东西能逃脱他们的怒火。

宣布：进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：在本回合中：

- 当这个单位以敌方英雄为攻击目标时，为致伤掷骰结果增加 1 点。
- 敌方英雄以这个单位为攻击目标时，为那次攻击的豁免掷骰结果增加 1 点。

关键词

法术

每回合限一次（军队），反应：对手为这个单位 9" 内的一个英雄宣布冲锋技能

至高猎手：夏拉希不允许除了自己之外的任何人击倒他选中的猎物。

效果：若这个单位不处于近战，便可以立即移动 2D6"。那次移动可以穿过敌方单位的近战范围，但必须在结束时位于那个英雄 ½" 内。若此，这个单位已进行了冲锋，而且那个英雄的冲锋技能没有效果。

关键词

核心、移动、冲锋、狂暴

每场战斗限一次，己方近战阶段

暴力放纵：通过一个极端微妙的手势，夏拉希·魔灾便可以促使追随者以加倍的进攻性发动攻击。

宣布：选择完全位于这个单位 12" 内的一个己方非英雄色孽欲魔单位作为目标。

效果：目标在这个回合可以使用 2 次近战技能。不过在第一次使用近战技能后，目标在本回合中获得后攻效果。

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(2)、守护(5+)

关键词

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

守密者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

优雅大剑

6 2+ 3+ 2 2

-

穿刺之爪

2 3+ 3+ 2 4

-

被动

受到损伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，**优雅大剑**的攻击属性变为 4。

被动

超自然优雅：想命中守密者非常困难，攻击往往会偏转或是被轻易回避。

效果：以这个单位为目标近战的攻击的命中掷骰结果降低 1 点。

己方英雄阶段

色孽踪迹：通过暴力和纵欲，现实的帷幕便会变薄，色孽恶魔随之降临战场。

宣布：选择一个在战斗开始时有 3 个或更多模型且已被摧毁的己方**色孽欲魔**恶魔单位作为目标。

效果：掷一枚骰子，若结果为 4+，则将一个模型数量为半数（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），任意近战阶段

黑暗诱惑：极少有人能抵御住守密者低语的诱惑。

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：选择下列效果之一：

- 在本回合中为目标攻击的命中掷骰结果增加 1 点。
- 在本回合中为目标的豁免掷骰结果增加 1 点。
- 若目标受到伤害，**治疗 (D3)** 目标。

之后，本单位的**优雅大剑**以那个敌方单位为目标时将伤害属性增加 1 点。

关键词

狂暴

己方英雄阶段

6

精密合唱：巫师释放出能粉碎理智的魔法合唱。

宣布：选择该单位 6" 内最多 3 个可见敌方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：为每个目标各掷一枚骰子。若掷骰结果超过了目标的控制属性，则目标受到 D3 点致命伤。

关键词

法术

关键词

英雄、凶兽、巫师(2)、守护(5+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

辛尼萨

色孽之音

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
色孽法杖	18"	3	3+	3+	1	D3	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
解脱利爪	5	3+	3+	2	2	-	

U 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

迷人光辉: 只要瞥见一眼辛尼萨的壮丽外表, 周围的人们便会被迷住。

宣布: 选择一个在本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 3+, 则在本回合中将目标攻击的致伤掷骰结果减去 1 点。

关键词

狂暴

● 任意回合结束

色孽之音: 辛尼萨拥有黑暗王子的醉人演说能力, 能让敌人陷入偏执并导致士气崩溃, 也能让盟友陷入狂喜的服从状态。

宣布: 选择一个位于这个单位 18" 内且对其可见的单位作为目标。

效果: 若目标为己方单位, 则在本回合中其控制分数增加 5 点。若目标为敌方单位, 则在本回合中其控制分数减少 5 点。

⚙ 被动

色孽后裔: 尽管辛尼萨和德克希萨互有敌意, 但双方千丝万缕的联系依然能使他们在面对敌人时占据上风。

效果: 当一个己方德克希萨位于战场上时, 将这个单位的力量等级增加 1 级。

✂ 己方英雄阶段

迟疑低语: 辛尼萨的低语揭露了敌人最黑暗的欲望, 使他们注意力涣散, 从而更易受到攻击。

宣布: 选择一个位于该单位 18" 内且对其可见的敌方英雄作为目标。

效果: 本回合中以那个敌方单位为目标的内战攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果增加 1 点。

关键词

法术

7

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(1)、飞行、守护(5+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



·色孽欲魔战争卷轴·

德克希萨

色孽之爪

近战武器

穿刺利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

7

3+

3+

2

2

技能

-

任意回合结束

欢愉战争之怒：一旦德克希萨开始战斗，就会因为战斗的荣光而精力充沛。

效果：这个回合中若有任何敌方模型被这个单位进行的近战攻击摧毁，**治疗** (D3) 这个单位，之后在其旁边放置一个**战怒指示物**。

这个单位每有一个**战怒指示物**，便在下一个回合结束前为其**穿刺利爪**的攻击属性增加1点。

被动

跃动的死亡之舞：德克希萨很少在战斗中滞留在同一地点很久，他在战场上快速穿行，并在降临之处带来死亡。

效果：这个单位可以在使用**后撤**技能的同一回合中继续使用**冲锋**技能。此外，这个单位使用**后撤**技能时不会受到致命伤。

被动

色孽后裔：尽管辛尼萨和德克希萨互有敌意，但双方千丝万缕的联系依然能使他们在面对敌人时占据上风。

效果：当一个己方**辛尼萨**位于战场上时，以这个单位为目标的攻击命中掷骰降低1点。

每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

暴力气息：德克希萨美丽的狂野气息弥漫在欲魔队伍之中。

宣布：若这个单位在这个回合进行了冲锋，选择完全位于这个单位12"内至多D3个己方**非英雄色孽欲魔恶魔**单位作为目标。

效果：在本回合中，为目标的近战武器攻击属性增加1点。

关键词

狂暴

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、飞行、守护(5+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

希尔'伊斯科

复仇忠侣

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
统御之斧	4	3+	3+	2	3	-
责难之鞭	6	2+	4+	1	2	-

任意近战阶段

致命共生: 在战斗中, 希尔'伊斯科的大军试图效仿其主的共生状态, 不断升级自己的堕落暴力行径。

效果: 选择一个己方非英雄享乐者单位以及一个非英雄色孽欲魔恶魔单位作为目标, 两个单位必须都完全位于这个单位 12" 内。

效果: 在本回合中, 若任一目标使用了“全面攻击”或“全面防御”命令, 则另一个目标可以在同一阶段使用相同的命令且无需为第二次命令花费指挥点数。

被动

复仇忠侣: 复仇忠侣在致命的团结下共同战斗, 敌人挡住一面攻击时, 另一面就会被击穿。

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, 在该近战技能结算完毕后, 攻击单位受到 1 点致命伤。

己方英雄阶段

颠覆: 希尔用低语和幻象折磨敌人, 分散其注意力。

宣布: 选择一个位于该单位 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: 目标在本回合中不能使用命令。

关键词

法术

7

唯一、英雄、巫师 (1)、步兵、守护 (6+)

关键词

混沌、色孽欲魔、恶魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

扭曲化身

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

尖锐利爪和缠绕触手

7

3+

4+

1

2

-

✖ 反应：对手为一个与这个单位处于近战的单位宣布命令或后撤技能

可怖魅力：许多意志薄弱者宁愿死亡，也不愿意放弃吸收之镜中展现的荣耀——而这位恶魔也希望他们如此。

效果：那个敌方单位受到 D3 点致命伤害。

⚙ 被动

吞噬能量：扭曲化身窃取最为激烈最为放纵的能量，并将其引导回色孽的扭曲镜殿。

效果：若您为这个单位进行的守护掷骰成功了，则这个单位的力量等级在下一个己方回合结束前提升 1 级。

关键词

英雄、巫师 (1)、步兵、守护(4+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

炼狱琴魔

色孽先锋

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
心弦琴	12"	2	2+	3+	2	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
尖锐利爪	3	3+	4+	1	1	-	

⚙ 每回合限一次 (军队), 反应: 对手为位于这个单位 18" 内的巫师宣布法术技能。

失调干扰: 炼狱琴魔能弹奏出不和谐的音乐, 这种音乐是如此强烈, 甚至会对那些与魔法谐同之人产生生理上的伤害。

效果: 那个法术的施法掷骰必须被重掷。若重掷的 2 个或更多骰子有相同数值或者其中 1 枚骰子结果为 6, 那个巫师在法术效果结算后受到 D3 点致命伤。



关键词

英雄、步兵、守护(6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

假面

近战武器

刀锋利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6

3+

4+

1

2

技能

-

部署阶段

无尽舞蹈：假面在凡世诸域中起舞，无休无止地寻找着能被他迷惑和快速杀死的观众。

效果：将这个单位从战场上移除并重新部署在距离所有敌方单位 3" 外的战场上。

任意英雄阶段

面具之杖：这支权杖上的面具不断闪动变化，增强着假面的攻击并保护其免受伤害。

效果：选择下列效果之 1：

- 在本回合中为这个单位的刀锋利爪增加 3 点攻击属性。
- 治疗 (3) 这个单位。



关键词

唯一、英雄、步兵、守护(4+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

探寻者战车

近战武器

剖体长鞭和尖锐利爪

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4 3+ 4+ 1 1

技能

-

蹄兽的剧毒长舌

4 3+ 4+ - 1

伙伴

任意冲锋阶段

多重利刃: 色孽战车在犁过敌人时便已开始大肆屠杀。

宣布: 若这个单位在这个阶段进行了冲锋, 选择位于这个单位 1" 内的一个敌方单位作为目标。

效果: 进行 D3 掷骰, 如果掷骰结果为 2+, 则目标受到数量等同于掷骰结果的致命伤。



关键词

战争机器、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

地狱剥皮战车

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
剖体长鞭和尖锐利爪	6	3+	4+	1	1	-
蹄兽的剧毒长舌	4	3+	4+	-	1	伙伴
轴刃	4	4+	2+	2	D3	针对步兵 (+1 撕裂)、 伙伴

任意移动阶段

灵魂熏香: 这辆可怕战车的旋刃收割着敌人, 将他们的灵魂转化为振奋心灵的熏香, 让骑手狂喜不已。

宣布: 选择这个单位在这个阶段经过的至多 3 个敌方单位作为目标。

效果: 为每个目标进行 D3 掷骰, 若掷骰结果为 2+, 则目标受到数量等同于掷骰结果的致命伤。若任何模型被这个技能击杀, 则这个单位在本回合中获得守护 (5+)。

被动

脱粒末日: 地狱剥皮战车呼啸的接近声迫使敌人躲进掩体。

效果: 在这个单位移动时, 它可以穿过敌方步兵单位中的模型, 也可以穿过敌方步兵单位的近战范围, 但除非另有说明, 这个单位不能在结束移动时处于近战。



关键词

战争机器、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

剑刃使者

乘高阶战车的先锋

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
剖体长鞭和尖锐利爪	12	3+	4+	1	1	-
蹄兽的剧毒长舌	8	3+	4+	-	1	伙伴

任意冲锋阶段

多重利刃: 色孽战车在犁过敌人时便开始大肆屠杀。

宣布: 若这个单位在这个阶段进行了冲锋, 选择位于这个单位 1" 内的一个敌方单位作为目标。

效果: 进行 D3 掷骰, 如果掷骰结果为 2+, 则目标受到数量等同于掷骰结果的致命伤。

每回合限一次 (军队), 己方移动阶段

吞噬者: 最伟大的剑刃使者非常擅长在自己随从中煽动狂乱的暴力。

宣布: 选择至多 3 个完全位于这个单位 12" 内的己方非唯一色孽欲魔战争机器作为目标。

效果: 在本回合中为目标近战武器的攻击属性增加 1 点。这个技能同样适用于伙伴武器。



关键词

英雄、战争机器、巫师 (1)、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

魅魔

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

尖锐利爪

2

3+

4+

1

1

-

被动

轻盈迅捷: 魅魔以不可思议的速度跨越战场。

效果: 若这个单位进行了冲锋, 则在同一回合中将这个单位尖锐利爪的攻击属性增加 1 点。



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/10)、旗手 (1/10)、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

魔怪

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

致命钳爪和倒钩毒刺

4

4+

3+

1

D3

针对凶兽 (+1 撕裂)、
伙伴

U 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

催眠香气: 魔怪散发出一股油腻的香气, 使敌人陷入极端麻木状态。

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 4+, 目标在本回合中获得**后攻**效果。

⚙ 被动

扰乱之歌: 色孽魔怪唱出一阵尖锐的歌声, 扰乱了施法者的专注。

效果: 将位于这个单位 12" 内的敌方巫师的施法掷骰结果和破除掷骰结果减去 1 点。

● 被动

野兽

效果: 这个单位的控制分数至多为 1 点。



关键词

野兽、勇士、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

探寻者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
尖锐利爪	3	3+	4+	1	1	针对骑兵 (+1 撕裂)
蹄兽的剧毒长舌	2	3+	4+	-	1	伙伴

被动

风驰电掣：色孽探寻者是恶魔般的猎人，他们的速度快到难以置信。

效果：在为这个单位进行奔跑掷骰时，若您的掷骰结果为 1-3，您可以使用 4 作为替代。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔、恶魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

格勒托斯·沃斯科林

暴食领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
罗斯' 夏尔的瞥视之杖	12"	1	2+	2+	-	6	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
巨剑和利爪	8	3+	3+	1	3	伙伴	
长鞭和匕首	4	3+	4+	-	1	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，巨剑和利爪的攻击属性变为 6。

任意回合结束

纵情吞咽：格勒托斯的追随者队伍会在纵欲行为中愈发壮大。

宣布：选择完全位于这个单位 12" 内的一个己方享乐者单位作为目标。

效果：治疗 (6) 目标。

己方英雄阶段

致残饥饿：格勒托斯在弹指间用难以估量的饥饿感使敌人瘫痪。

宣布：选择该单位 18" 内且对其可见的一个敌方单位作为目标，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。
- 将目标的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果减半。

关键词

法术

被动

饕餮盛宴：对格勒托斯而言，战斗便是一场宏大盛宴。

效果：完全位于这个单位 12" 内的己方享乐者单位在每个战斗轮次中会获得如下所示的不同效果。之前所有战斗轮次的效果也同样适用于完全位于这个单位 12" 内的那些单位。

战斗轮次 1：

开胃菜：为那些单位的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果增加 1 点。

战斗轮次 2：

主菜：为那些单位增加 3 点控制分数。

战斗轮次 3：

甜点：为那些单位攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

战斗轮次 4：

餐后酒：为那些单位近战武器的撕裂属性增加 1 点。

战帅、唯一、英雄、战争机器、巫师(2)、守护(5+)

关键词

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

傲慢领主

近战武器

优雅弯刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

3+

4+

1

2

技能

-

任意近战阶段

“你先来，我坚持…”：这位纵欲勇士是如此自信，他们允许敌人进行无用的挥击。

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：您的对手必须为目标决定接受或拒绝挑战。

接受：目标在本回合获得**先攻**效果。如果这个单位在目标被选择使用**近战**技能时与目标处于近战，则所有攻击必须针对这个单位。

拒绝：目标在本回合中获得**后攻**效果。

任意近战阶段

唯有最佳方堪用：除了享乐者大军中最优秀的战士，傲慢领主拒绝与其他任何人并肩作战。他们对自己的名头有着相当的**自傲**。

宣布：选择一个完全位于这个单位 12" 内且处于近战的己方**密尔米顿痛苦使徒**或**西姆巴瑞什李魂**单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+，则在本回合中，每当目标单位中的一个模型被**近战**攻击击杀，并且那个模型与攻击单位处于近战，便掷一枚骰子，如果结果为 4+，攻击单位便在**近战**技能结算后受到 1 点致命伤。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

痛苦领主

近战武器

刺魂之槌

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

3+

3+

1

2

技能

-

被动

分享痛苦：痛苦领主已经熟练掌握了各种折磨技艺，他们擅长于忍受最可怕的痛苦——并给予敌人同样的感受。

效果：每当您为这个单位在近战攻击中受到的一点伤害进行成功的守护掷骰时，攻击单位在**近战技能**结算后受到1点致命伤。

被动

痛苦使徒：色孽享乐者聚集在痛苦领主周围，渴望获得精妙的折磨作为奖励。

效果：当这个单位正在争夺一个目标时，为完全位于这个单位12"内的己方享乐者单位近战攻击的致伤掷骰结果增加1点。



关键词

英雄、步兵、守护(5+)

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

西瓦尔

色孽亲王

近战武器

影晶斩刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

5

2+

3+

2

2

技能

-

被动

虚荣驱动：西瓦尔是虚荣的缩影，而这正是色孽最钟爱的罪恶之一。他的自我优越感是如此之大，以至于极少有人能在他傲慢的突击下站得住脚。

效果：若这个单位在回合中进行了冲锋且未经修正的冲锋掷骰结果为6+，则这个单位**影晶斩刃**的攻击属性等同于未经修正的冲锋掷骰结果。

被动

光耀重生：没有人能在近身战斗中击败西瓦尔，至少他自己是这么认为的，而这位金玉亲王决心证明这点。

效果：这个单位在进行过冲锋的同一回合中获得先攻效果。

被动

影晶斩刃：这把威严的刀刃能切开西格玛神铁和奥术防护，就如同切开最轻薄的丝质面纱一般。

效果：这个单位的近战攻击造成的伤害不能进行守护掷骰。



关键词

战帅、唯一、英雄、步兵、守护(4+)

混沌、色孽欲魔、享乐者



·色孽欲魔战争卷轴·
魔血孽兽

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
锋利钳爪和镀金武器	4	4+	3+	1	2	-

➤ 敌方射击阶段

杀戮，不惜一切：当魔血孽兽在战斗放纵中被打扰，它就会不惜一切猎杀那个敌人。

效果：若这个单位在这个回合中受到了任何伤害，这个单位便可以如同在己方移动阶段中一样使用“常规移动”技能。



关键词

步兵、勇士

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

色孽晶语者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
迷雾之杖	3	3+	4+	1	D3	-
影幕之爪	4	4+	3+	1	D3	伙伴

这个单位装备了迷雾之杖。

本单位只能在使用“雾影潜伏者”技能时使用影幕之爪攻击。

每回合限一次 (军队), 己方射击阶段

扭曲镜面: 扭曲镜面测试着任何凝视它的灵魂, 受害者会陷入幻象中而动弹不得。

宣布: 选择一个位于这个单位 8" 内的敌方单位。

效果: 掷一枚骰子, 若掷骰结果为 4+, 则直到下一个己方回合开始前将目标的豁免掷骰结果减去 1 点。

被动

雾影潜伏者: 晶语者周围潜行着的迷雾恶魔被奥术能量强化。

效果: 若这个单位成功施放一个法术, 则直到下一个己方回合开始前, 它可以使用影幕之爪进行攻击。



英雄、巫师(1)、步兵、守护(6+)

关键词

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

密尔米顿痛苦使徒

近战武器

邪恶弯刀

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

3+

1

1

技能

-

被动

战斗典范：密尔米顿痛苦使徒试图在最血腥的战场证明自己的武力。

效果：当这个单位在争夺不被己方控制的目标时，为这个单位近战武器的撕裂属性增加1点。



关键词

步兵、勇士

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

极乐倒钩弓箭手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
极乐弓	18"	2	3+	4+	1	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
享乐之刃	1	3+	4+	-	1	-	

U 被动

悦酒侏儒：悦酒侏儒持有的香炉会散发出令人作呕的甜腻云烟。

效果：这个单位的悦酒侏儒是一个指示物。这个单位每有 10 个模型，便有 1 个悦酒侏儒。

当这个单位拥有悦酒侏儒时，则将以这个单位为目标的射击攻击的命中掷骰结果减去 1 点。若您为这个单位进行豁免掷骰时出现未经修正的 1，则在该攻击技能结算后将悦酒侏儒从战场上移除（伤害点数依然正常结算）。



关键词

步兵、勇士

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

西姆巴瑞什孛魂

近战武器

无情刀刃

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4

3+

4+

1

1

技能

-

U 被动

自尊纵欲: 这些战士拒绝被战友们超越，他们会使用非常规手段来打击敌人。

效果: 若这个单位在这个回合没有进行冲锋，则将与这个单位处于近战的敌方单位使用的近战武器的攻击属性减去1点。

U 被动

恶魔反应: 当这些凡人被恶魔控制时，他们的速度翻了十倍，几乎无法被击中。

效果: 若这个单位在这个回合没有进行冲锋，则它在近战中获得**守护 (5+)**。



关键词

步兵、勇士

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

地狱挺进者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
爪矛或地狱长鞭	3	3+	4+	-	1	针对步兵 (+1 撕裂)、 冲锋 (+1 伤害)
蹄兽的剧毒长舌	2	3+	4+	-	1	伙伴

● 被动

致残冲锋：地狱挺进者在冲锋时造成的血腥杀戮能使最为坚定的敌人都感到不安。

效果：若这个单位在这个回合进行了冲锋，将与这个单位处于近战的敌方步兵单位减去 3 点控制分数。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

滑刃探寻者

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

滑刃长刀

3 3+ 4+ 1 1

冲锋 (+1 伤害)

速蹄兽的剧毒长舌

3 3+ 4+ - 1

伙伴

被动

极致速度: 滑刃探寻者痴迷于在高速中杀戮，他们以无情的速度撕裂敌人。

效果: 您可以为这个单位重掷冲锋掷骰。



关键词

骑兵、勇士

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

极乐倒钩探寻者

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
探寻弓	12"	3	3+	4+	1	1	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
享乐之刃	1	3+	4+	-	1	-	
速蹄兽的剧毒长舌	3	3+	4+	-	1	伙伴	

被动

荣耀射击: 没什么能比在不断行进中射杀驻扎在要地的敌人更能让极乐倒钩探寻者快乐的事了。

效果: 若这个单位对正在争夺不受己方控制的目标的敌方单位进行射击攻击时, 其远程武器的撕裂属性提升 1 点。



关键词

骑兵、勇士

混沌、色孽欲魔、享乐者



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

恐怖假面

近战武器

带钩长舌

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

8

3+

4+

1

1

技能

-

任意近战阶段

破膛之舌：恐怖假面张开它的吸魂大嘴，大量带钩的舌头随之飞出，鞭打并剥落附近敌人的血肉。

宣布：选择位于这个召唤体近战范围内的一个敌方单位作为目标。

效果：掷6枚骰子，每有一个结果为4+，目标便受到1点致命伤。若有任何模型被这个技能击杀，则目标在本回合中获得后攻效果。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·
催眠之镜

✂ 反应：对手为完全位于这个召唤体 12" 内的一个单位宣布移动技能

无以抗拒之诱惑：这面镜子引诱着凡人，就如同烛火吸引着飞蛾。那些强大到能够转身离开之人会感到痛苦和失落，如同刀刃扎入心中。

效果：若那个敌方单位在移动结束时比移动开始时没有更接近这个召唤体，则在移动技能结算后受到 D3 点致命伤。

✂ 任意移动阶段

勿凝视其过深：催眠之镜能迷住战士的灵魂，为那些看向它的人们提供诱人馈赠，并慢慢侵蚀其精神。

宣布：选择位于这个召唤体 6" 内一个敌方单位作为目标。

效果：目标受到 D3 点致命伤。之后，在本回合中为目标攻击的命中掷骰结果增加 1 点。



召唤体、无尽法术、守护 (6+)

关键词

混沌、色孽欲魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·

拷问之轮

近战武器

撕裂转轮

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

2D6 4+ 4+ - 1

技能

-

✂ 己方移动阶段

精巧痛苦：拷问之轮用千刀万刷将途经之人带向死亡。

宣布：选择这个召唤体在这个回合经过的至多 3 个敌方单位作为目标。

效果：为每个目标分别掷 6 枚骰子。每一个掷骰结果小于目标的豁免属性，目标便受到 1 点致命伤。



关键词

召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔



· 色孽欲魔战争卷轴 ·
色孽神殿

该地形模型拥有以下通用地形技能
 (地形, 1.2):

掩体、不可穿越

⚙ 己方英雄阶段

缚咒管道: 色孽的仆从可以在色孽神殿上进行牺牲仪式来获得力量。

宣布: 选择完全位于这个地形模型 12" 内的一个己方**色孽欲魔**单位作为目标。

效果: 目标受到 D3 伤害 (守护掷骰无法作用于这些伤害)。之后选择下列效果中的 1 个生效, 持续至下一个己方回合开始:

- 为目标近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。
- 为目标的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果增加 1 点。
- 为目标的施法掷骰和破除掷骰结果增加 1 点。



关键词

阵营地形、守护 (6+)

混沌、色孽欲魔

SPEARHEAD

色孽欲魔

陆离梦魇之剑

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 色孽晶语者

单位

◆ 5 个极乐倒钩弓箭手

与 1 个悦酒侏儒

◆ 5 个极乐倒钩弓箭手

◆ 5 个滑刃探寻者

◆ 3 个魔血孽角兽



色孽是破灭之力中可恨又迷人的黑暗亲王，十分擅长诱骗凡人。这位神明会在人们的耳边低语，承诺他们只要认自己为主，人们心中最黑暗的欲望就能得到满足。对那些过着落魄平淡生活的人来说，这样的诱惑是难以抵御的。这些享乐者的现实变成了一个梦幻般的乐园，他们可以制造所有的痛苦，也能够享受一切痛苦。许多这样的信徒会为了永久居住在这种极乐的梦境之中而组建成战帮和军队，并且在途中将更多高贵的灵魂一同拉入堕落的享乐深渊之中。

晶语者负责领导这群致命的享乐者进行战斗，并且能够引导黑暗亲王的力量，将它化作为强大的迷药。极乐倒钩弓箭手们穿梭于浓厚的香雾之间，他们发射的箭矢上附着使人陷入混乱的毒药。在敌人被这些毒箭瘫痪之后，精英享乐者们便会接近他们进行击杀。滑刃探寻者们的嘲笑在空中回荡，他们迅速取下敌人的头颅，将剩余的猎物驱赶至他们的末日。这些敌人将要面对的末日便是魔血孽角兽。这些愉悦野兽人的到来将使敌人崩溃；一些人因恐惧而开始哭泣，而另一些则因喜悦而留下眼泪，迫切地想要拥抱这些怪物。但所有敌人最终都将被撕成碎片，他们的美妙梦想在最后一刻被转变成血腥的梦魇。

“加快脚步，我的爱人们！黑暗亲王察觉到了被现实压垮的不幸之徒。让我们把他们从理智中拯救出来吧！”

- 六重切割碎片的黑拉泽斯

战斗特质

色孽诱惑

无论色孽邪魔们身处何方，他们都能够让现实空间变得虚幻。那些对抗他们的敌人会感受到梦幻的景象和扭曲心智的幻象，并屈服于自己底层欲望的冲动。




在战斗轮次开始时，您获得 6 枚**诱惑骰**。每当您的对手进行命中掷骰、致伤掷骰或者豁免掷骰失败时，您可以提议使用一枚诱惑骰。如果对手接受您的提议，那么那次掷骰结果将被替换成一枚 6。以这种方式替换的掷骰不能被重掷或修正。

每当您的对手接受您提供的诱惑骰时，您获得 D6 点**堕落点数**。每当您的对手拒绝时，对进行那次掷骰的单位造成 D3 处致命伤。

在每个阶段中，您针对同一个敌方单位向对手提供诱惑骰的次数不能超过一次。在战斗轮次结束时，所有剩余的诱惑骰将被舍弃。

所有己方单位将根据您拥有的**堕落点数**数量来获得被动技能。这些技能的效果是累积叠加的。

堕落点数 技能

- 12+  **挑逗折磨**：该单位可以就算在回合中使用了**奔跑**技能也能在之后使用**冲锋**技能。
- 24+  **恶毒施虐**：该单位的近战武器拥有**暴击(致命伤)**。
- 36+  **忘我放纵**：该单位拥有**守护(5+)**。

军团技能：选择以下 1 个军团技能。

每场战斗限一次，任意近战阶段

无与伦比的速度：据说首先发起攻击是最为甜美的……

宣布：选择一个己方单位来使用本技能。


效果：该单位在本阶段中拥有**先攻**。

每回合限一次，己方移动阶段

欺詐节点：这些战士所释放出的香雾会让敌人的脑海中充满其他想法而不顾眼前。

宣布：选择一个己方单位来使用本技能。

效果：在当前回合中，该单位就算使用了**后撤**技能也可以在之后使用**射击**和/或**冲锋**技能。



强化：给予您的将领以下 1 个强化。

✖ 任意近战阶段

统御权杖：晶语者携带的法杖含有诱惑敌人意志的魔力。

宣布：为每一个与己方将领处于近战的敌方单位掷一枚骰子。

效果：若结果为 5+，进行掷骰的单位在该阶段中拥有后攻。

✖ 每回合限一次，己方射击阶段

扭曲魔镜：扭曲魔镜能够测试任何看向它的灵魂，被它欺骗的人将陷入瘫痪。

宣布：选择一个位于己方将领 9" 内的敌方单位并掷一枚骰子。

效果：若结果为 4+，那么直到下一个己方回合开始前，那个单位的豁免掷骰结果减少 1 点。

⊕ 己方英雄阶段

震耳和声：晶语者召唤出令人陷入疯狂的噪声。

宣布：进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：若结果为 6+，进行一次 D6 的**和声掷骰**。对位于己方将领 6" 内每一个控制属性低于和声掷骰结果的敌方单位造成 D3 处致命伤（为每个单位分别进行掷骰）。

⊕ 己方英雄阶段

色孽吊坠：这枚吊坠钻过了晶语者的服饰和伤痕累累的胸口，在心脏一旁扎根，使宿主在感受到痛苦时获得绝佳的力量。

效果：己方将领进行治疗(D3)。

移动

6"

信仰

5

5+

魔能

2

控制

晶语者是享乐者大军中的巫师与先知，他们理解堕落之神的高阶秘密。这些领袖身穿华美的服饰，被盘旋的迷雾恶魔包围，在堕落之徒的大军中是极为神秘的存在。每一位晶语者都拥有一面扭曲之镜，这块拥有魔力的玻璃碎片据说来自于色孽的宫殿。通过使用这些圣物，他们能够向敌人展现出完美的光景或者个人畏惧的梦境，使他们在色孽的不洁高贵之下屈服。

• 先锋军战争卷轴 •

色孽晶语者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
迷雾法杖	3	3+	4+	1	D3	-

☉ 己方英雄阶段

诅咒景象：巫师召唤出极其强烈的景象，让现实空间本身开始变得模糊。

宣布：进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果：若结果为 6+，掷 6 枚骰子。每有一个结果为 4+，您便获得 1 点**堕落点数**。



关键词

英雄、巫师、步兵

移动

12"

信仰

4

5+

毁灭

1

控制

滑刃探寻者在享乐者的部队前方穿梭，以异常的喜悦欢呼 and 尖叫着。他们以惊人的速度进行战斗，骑乘着恶魔坐骑。这些生物与骑手拥有比血还要浓的关系，能够长时间留存在界域中。对一位滑刃探寻者来说，没有什么体验能比全速击杀敌人更令人感到愉悦。在冲入战斗时，滑刃探寻者能够以极快的速度挥舞手中的长刀，使空气本身发出尖啸，随后将敌人的头颅砍下。

• 先锋军战争卷轴 •

滑刃探寻者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
滑刃长刀	3	3+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害)
速蹄兽的剧毒长舌	3	3+	4+	-	1	伙伴

被动

极致速度：滑刃探寻者痴迷于在高速中杀戮，在无情的急速中撕裂敌人。

效果：您可以重掷该单位进行的冲锋掷骰。



关键词

骑兵

移动

6"

信念

3

5+

忠诚

1

控制

魔血孽角兽是完全服从于黑暗愉悦之主的高大野兽人。这些生物的兽性无法被抑制，在过度的享乐之下对一般的事物失去了感觉，只有最为残暴痛苦的感受才能够使他们感到满足。

孽角兽会在几乎毫无意识的状态下在色孽信徒的营地中穿梭，让其他同伴为其穿戴各种珠宝和丝绸。在战斗的钟声被敲响时，他们会突然发生转变，化身为急速的暴力兵器，毫无迟疑地向敌阵冲锋，想要体验到任何感官上的刺激。

• 先锋军战争卷轴 •

魔血孽角兽

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
锋利钳爪	4	4+	3+	1	2	-
锋利钳爪和镀金武器	5	4+	3+	1	2	-

该单位中包含 2 个装备有锋利钳爪的魔血孽角兽，以及 1 个装备有锋利钳爪和镀金武器的魔血孽角兽。

敌方射击阶段

不惜一切的杀戮：魔血孽角兽被战斗的刺激所吸引，他们在追捕猎物时不会浪费片刻时间。

宣布：该单位在回合中若被分配了任何伤害点数，则可以使用此技能。

效果：该单位可以像在己方移动阶段一样使用“常规移动”技能。



关键词

步兵



• 先锋军战争卷轴 •

极乐倒钩弓箭手



极乐倒钩弓箭手是色孽凡人军队中的步兵，这些罪恶之徒参与了教派的各种酒会和痛苦演出。这些迅速的享乐者将过去的生活抛在脑后，如今追求的只有堕落和享受。这些战士被残忍的领主否决了参与近距离战斗的伟大乐趣，不过也有许多人会在机会到来时拔出匕首。他们使用倒钩箭矢对敌人进行远程攻击，上面涂有的致幻毒素能够让被击中的人痛不欲生。

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
极乐弓	远程武器	18"	2	3+	4+	1	1	-
武器	近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
享乐之刃	近战武器	1	3+	4+	-	1	-	

一个单位包含了 5 个极乐倒钩弓箭手和 1 个悦酒侏儒。另一个单位包含了 5 个极乐倒钩弓箭手。

极乐倒钩弓箭手装备有极乐弓和享乐之刃。悦酒侏儒装备有享乐之刃。

被动

轻快杀手：极乐倒钩弓箭手即便在战场上狂奔之时也能进行精准射击。

效果：该单位在本回合中就算使用过奔跑技能也可以在之后使用射击技能。



关键词

步兵、增援