

纳垢蛆族

规则翻译



本文件是桌面战棋游戏《战锤：西格玛时代》中纳垢蛆族阵营的规则翻译，包括了使用其模型进行游戏所需的一切要素，其中有通用规则与军团规则、魔法、魔法道具、主将特性、指挥能力、所有单位的规则卡以及阵型等等。

在接下来的两页里，本文件会首先介绍阵营机制部分，这之后再开始具体到每个单位和阵型的规则与分数，在最后还有便于速查的分数总表。

本文件会随玩家反馈和规则更新不断改进，更新内容请查看最后一页

纳垢蛆族通用规则

在构筑军表时，一支完全由具备**纳垢**关键词的单位组成的军队被称作纳垢军队。
纳垢军队属于**混沌**大阵营下的纳垢阵营，进而可以选择得到下列的所有纳垢蛆族阵营能力。

下文中的所有表述都以“玩家已经选择了纳垢的阵营能力，而非**混沌**大阵营能力”这一假设前提来展开；
而如果玩家选择使用**混沌**大阵营，则应该查看西格玛时代总规则文件中的对应规则。

腐化轮回：纳垢的神力与祝福乃是繁荣与衰朽的无尽轮回。
若对战的玩家中有一方为**纳垢**军队，则在第一个大回合开始时，在决定先后手之前，必须投 D6 决定腐化阶段的效果。例如：若 D6 结果为 5，则此大回合的腐化阶段为作呕嫌恶。

若双方玩家都是纳垢军队，则必须拼骰决定哪一方来决定腐化阶段。

- 1-超然活力**：所有**纳垢**单位移动力+2
- 2-繁盛怪力**：在近战阶段，所有**纳垢**单位造伤骰结果+1
- 3-激增繁衍**：在你的英雄阶段开始时，为每个位于地形 1 寸内的单位投 D6，若结果为 5+，那个单位受到 1 点致命伤害，**纳垢**单位则改为回复 1 点生命值
- 4-痛苦瘟疫**：敌方单位必须重投结果为 1 的震慑测试骰（**纳垢**单位不受此效果影响）
- 5-作呕嫌恶**：在近战阶段，敌方单位必须重投结果为 6+的造伤骰（**纳垢**单位不受此效果影响）
- 6-恶疾传染**：在你的英雄阶段开始时，选择相互距离 12 寸的最多 D3 个不同的敌方单位（不能选择**纳垢**单位），使其受到 D3 致命伤害
- 腐化再生**：每个**纳垢**单位在各自的英雄阶段开始时回复 D3 生命值

腐化阶段的效果影响桌面上的所有单位，效果持续整个大回合，且在下一个大回合开始时，在决定先后手之前，自动切换至下一阶段。
例如：若此大回合腐化阶段为作呕嫌恶，则在下一个大回合开始时，腐化阶段切换至恶疾传染，再下一个大回合开始时，切换至腐化再生，再下一个大回合开始时，切换至超然活力，以此类推。

召唤纳垢恶魔：在凡界中，纳垢兵卒横行的区域成为了现世的薄弱点，使得纳垢可以从混沌界域召唤它的恶魔。
你可以消耗传染点数（简称 ConP）将**纳垢恶魔**单位或模型召唤至战场。
在你的英雄阶段开始时，你可以通过以下方式获得 ConP：

- 1) 你的领地中有友方**纳垢**模型，你获得 3 点 ConP，若你的领地中也没有敌方模型，则再额外获得 1 点；
- 2) 敌方领地中有友方**纳垢**模型，你获得 3 点 ConP，若敌方领地中也没有敌方模型，则再额外获得 1 点；
- 3) 每有一颗 3 寸内无敌方的单位的瘟疫巨口树（此时巨口树不分敌我），你获得 D3 点 ConP

在你的移动阶段结束时，你可以消耗 ConP 召唤下表中的单位或模型至战场并加入你的军队。召唤对应单位或模型消耗的 ConP 如下表所示。召唤的单位或模型布置完毕后其消耗的 ConP 立即扣除。

召唤的单位或模型必须完全部置在一颗瘟疫巨口树或一个友方**纳垢英雄** 12 寸内，敌方单位 9 寸外。

纳垢恶魔单位	消耗 ConP	纳垢恶魔单位	消耗 ConP
至尊纳垢大魔 x1	35	蹦跳乐手 x1	14
大不净者 x1	28	瘟疫携带者 x10	14
园艺家斯里马克斯 x1	21	纳垢兽 x1	14
瘟疫蜂 x3	21	纳垢灵 x3	14
瘟疫携带者 x20	21	瘟疫携带者 x5	7
疱疹使者 x1	14	纳垢灵 x1	7
坏疹书记 x1	14	瘟疫巨口树 x1	7

纳垢军团

如果你的军队是**纳垢**军队，你就可以为全军选择特定军团的关键词，并获得对应的特殊能力。

可选的军团有：

- > **慷慨漫游者 (The Munificent Wanderers)**
- > **蜂鸣守卫 (The Droning Guard)**
- > **荣福圣子 (The Blessed Sons)**
- > **淹溺人 (The Drowned Men)**

选择关键词之后，你军队中的所有单位都会获得对应军团的关键词。有的单位原本就拥有某一军团的关键词，如此他们便不能再获得新的军团关键词，但不影响你将他们加入你的军队

接下来的几页规则中将阐述特定军团的固有特性，需要消耗 CP 来使用的指挥能力，特定军团主将所各自拥有的专属主将特性，以及军团专属的魔法道具。

但需要注意的是，如果你选择特定军团中的任何一个作为自己的关键词，就会受到如下的限制：

- > 特定军团军队的主将必须使用对应军团的主将特性，而不能选用后文中的通用主将特性。
- > 特定军团军队中的**英雄**选择的第一件魔法道具必须是对应军团的魔法道具。

慷慨漫游者 The Munificent Wanderers

军团特性：腐蚀之源

敌方单位位于友方**慷慨漫游者恶魔**单位 3 寸内时，近战武器破甲值减少 1（最小减到“-”）。此效果对**纳垢**单位无效。

主将特性：临终赠礼-One Last Gift

完全位于此主将 12 寸内的友方**慷慨漫游者恶魔**单位受到的近战攻击命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击在此次攻击结算完后会对攻击的单位造成 1 点致命伤害

指挥能力：惊异寄生

作用对象：完全位于一个友方**慷慨漫游者恶魔英雄** 14 寸内的一个友方**慷慨漫游者恶魔**单位

使用时机：你的英雄阶段

能力效果：直到你的下个英雄阶段，敌方单位冲锋到此单位 3 寸内时受到 D3 致命伤害。一个单位一个回合只能从此能力受益一次。

魔法道具：污物魔爪-Mucktalon

选择装备者的一件近战武器获得此效果：对**英雄**的攻击命中骰结果+1

蜂鸣守卫 The Droning Guard

军团特性：腐蚀之源

敌方单位位于友方**蜂鸣守卫恶魔**单位 3 寸内时，近战武器破甲值减少 1（最小减到“-”）。此效果对**纳垢**单位无效。

主将特性：烂翅统领-Rotwing Commander

双方军队布置完毕后，第一个大回合开始前，每个友方**蜂鸣守卫瘟疫蜂**单位可以移动最多 4 寸

指挥能力：三重祝福之蝇

作用对象：完全位于一个友方**蜂鸣守卫恶魔英雄** 12 寸内的一个友方**蜂鸣守卫瘟疫蜂**单位

使用时机：任意近战阶段

能力效果：本阶段中，上述单位的可憎坚韧（见单位能力）骰结果+1

魔法道具：飞蝇斗篷-Cloak of Flies

对装备者的近战攻击命中骰结果-1

荣福圣子 The Blessed Sons

军团特性：纳垢之拥

荣福圣子腐败使者模型在近战阶段中被杀死时，投 D6，若结果为 2+，杀死这个模型的单位受到 1 点致命伤害；若杀死这个模型的单位有**纳垢**关键词，则改为回复 1 点生命值。

主将特性：邪恶征服者-Foul Conqueror

一回合一次，此主将可以不消耗指挥点数对位于自己 12 寸内的一个友方**荣福圣子腐败使者**单位使用一次加速行军能力。

指挥能力：屈辱玷污

作用对象：完全位于一个友方**荣福圣子腐败使者英雄** 14 寸内的一个友方**荣福圣子腐败使者**单位

使用时机：近战阶段开始时

能力效果：本阶段结束时，再选择一个本阶段中受到过上述单位伤害的敌方单位，若这个敌方单位本阶段受到的、来自上述单位的伤害和致命伤害的总和大于这个敌方单位的勇气值，则这个敌方单位受到 3 点致命伤害。

魔法道具：肿壳臭甲-Bloatshell Bileplate

装备者可以重投保护骰。

淹溺人 The Drowned Men

军团特性：纳垢之拥

淹溺人腐败使者模型在近战阶段中被杀死时，投 D6，若结果为 2+，杀死这个模型的单位受到 1 点致命伤害；若杀死这个模型的单位有**纳垢**关键词，则改为回复 1 点生命值。

主将特性：浮肿劫掠者-Bloated Raider

完全位于此主将 14 寸内的友方**淹溺人脓蝇凋零霸主**单位可以重投冲锋骰

指挥能力：屈膝于瘟疫！

作用对象：完全位于一个友方**淹溺人腐败使者英雄** 12 寸内的一个友方**淹溺人脓蝇凋零霸主**单位

使用时机：近战阶段开始时

能力效果：上述单位的凋零武器的攻击造伤骰投出未修正的 6 时，这下攻击破甲值提高 1，直到你的下个英雄阶段。

魔法道具：腐化海妖皮-Rot-kraken Hide

装备者生命值+1。

纳垢主将特性

如果你的军队没有选择纳垢军团之一，那么你就可以从下列的表格中选择一个自己的主将特性。这些主将特性的具体要求和效果都详见下方的列表。

通用主将特性

1-慈父祝福-Grandfather's Blessing

一次性能力。在你的英雄阶段开始时，若此主将位于桌面上，则你可以将腐化轮回阶段向前或向后移动一步

2-现世瘟神-Living Plague

在你的英雄阶段开始时，为此主将 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 1 点致命伤害，然后你获得一点 ConP

3-笨重身躯-Hulking Physique

此主将造伤骰结果+1

腐败使者特性

(只有腐败使者英雄可以选择)

1-腐化肿胀-Bloated with Corruption

此主将在近战阶段每受到一点未被无视的伤害，投 D6，每投出一个 4+，造成这点伤害的单位在此次攻击结算完毕后受到 1 点致命伤害

2-腐烂肉山-Avalanche of Rotten Flesh

此主将冲锋骰和奔跑骰结果+2

3-坚韧-Resilient

此主将每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+，则无视那点伤害或致命伤害

纳垢恶魔特性

(只有纳垢恶魔英雄可以选择)

1-不洁腐化者-Tainted Corruptor

在你的英雄阶段开始时，你可以选择此主将 3 寸内的一个地形，使其额外永久获得瘟疫巨口树的疾病盛放效果。

2-成群纳垢灵-Nurgling Infestation

一次性能力，在任意近战阶段开始时，你可以对此主将 3 寸的一个敌方单位造成 D3 致命伤害

3-疫病吐息-Pestilent Breath

在你的射击阶段开始时，选择位于此主将 6 寸内的一个敌方单位，那个敌方单位每有一个模型位于此主将 6 寸内，投一个 D6，每投出一个 5+，那个敌方单位受到 1 点致命伤害

纳垢凡人特性

(只有纳垢凡人英雄可以选择)

1-恐怖面貌-Hideous Visage

此主将 3 寸内的敌方单位勇气值-2

2-过度恶臭-Overpowering Stench

在近战阶段，针对此主将的结果为 6+ 的命中骰必须重投

3-恶性传染-Virulent Contagion

在近战阶段，此主将的攻击破甲值提高 1

纳垢魔法道具

你军队中的一个**英雄**可从下列表中选择一件魔法道具使用，你可以手动为其选择，也可以投掷 D6 来随机决定。此外，你的军队中每包含一个阵型，就有另一名**英雄**可以从中选择一件不同的魔法道具。玩家应在决定自己军队中的主将之后，再宣布己方**英雄**持有魔法道具的细节。

每一件魔法道具只能被选择一次，而每个**英雄**也只能选择一件魔法道具。

传染神器

(只有**腐败使者英雄**可以选择)

1-断角之盔-The Splithorn Helm

装备者每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 6+，则无视那点伤害或致命伤害

2-嘟哝幼蛆-Muttergrub

若装备者是**法师**，则可以在你的英雄阶段额外尝试施法一次；

若装备者不是**法师**，则可以在你的英雄阶段尝试施放一次腐化再生（见下文）法术。

3-锈蚀之牙-Rustfang

近战阶段开始时，选择装备者 3 寸内的一个敌方单位，使其保护骰结果永久-1。

一个单位整场游戏只能被此效果作用一次

4-凌迟之钟-Flesh Pealer

在你的英雄阶段，为装备者 6 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 5+，则对应单位受到 D3 致命伤害

5-恶毒之心-The Bileheart

在近战阶段，装备者每受到一点未被无视的时候或致命伤害，投 D6，每投出一个 4+，则此次攻击结算完毕后攻击的单位受到 1 点致命伤害

6-繁盛魔瓶-The Fecund Flask

一次性道具。在你的英雄阶段开始时，投 D6：

若结果为 2+，装备者回复所有生命值；

若结果为 1，装备者死亡，且在移除装备者的模型之前，将一个纳垢兽加入你的军队并布置于装备者 1 寸内。

恶魔增益

(只有**纳垢恶魔英雄**可以选择)

1-剧毒中枢-Noxious Nexus

在你的英雄阶段开始时，为装备者 7 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果小于或等于当前的大回合数，则对应单位受到 1 点致命伤害。

例如：在第二个大回合，投出 1 或 2 的单位受到 1 点致命伤害

2-纳垢指甲- Nurgle's Nail

选择装备者的一件近战武器获得此效果：

在近战阶段结束时，为每个在本阶段中受到此武器伤害的敌方模型投 2D6，若结果为 7，则对应敌方模型死亡

3-庞大虫群-The Bountiful Swarm

在你的英雄阶段开始时，选择装备者 3 寸内的一个敌方单位投 D6，若结果大于其最大生命值，则那个模型死亡；若以此杀死的模型最大生命值大于或等于 4，则在移除那个模型前，将一个纳垢兽加入你的军队，并布置在那个模型 1 寸内

4-枯萎之杖-The Witherstave

位于装备者 12 寸内的敌方单位必须重投结果为 6 的命中骰

5-千疹之书-Tome of a Thousand Poxes

若装备者是**法师**，则在施放纳垢法系中的法术时施法骰结果+1，

若装备者不是**法师**，则可以在你的英雄阶段尝试施放一次疫病丰盛（见下）法术

6-永恒赠礼-The Endless Gift

在震慑阶段开始时，装备者本回合每受到一点伤害，投一个 D6，每投出一个 4+，装备者回复 1 点生命值

瘟疫赠礼
(只有**纳垢凡人英雄**可以选择)

1-剧毒之刃-The Virulent Blade

选择装备者的一件近战武器获得此效果：造成伤害投出 5+时，这下攻击伤害+1

2-恶臭寿衣-The Foetid Shroud

在近战阶段，针对装备者的、结果为 6+的命中骰必须重投

3-奇臭铠甲-Sublucus' Stenchplate

在敌方移动阶段结束时，仍位于装备者 3 寸内的敌方单位受到 D3 致命伤害

4-纳垢之眼-The Eye of Nurgle

一次性道具。在你的英雄阶段开始时，若装备者 12 寸内有敌方模型，则你可以投 2D6，若结果为 7，则距离装备者最近的敌方模型死亡

5-腐尸挽歌-The Carrion Dirge

位于装备者 12 寸内的敌方单位勇气值-2

6-繁育之盾-The Shield of Growths

装备者可以重投结果小于或等于当前已损生命值的保护骰。

例如：装备者损失 3 点生命值时，可以重投结果为 1、2、3 的保护骰

纳垢法术表

纳垢联军中的**法师**在总规则中的奥术飞弹和神秘护盾之外还掌握腐化再生和纳垢法系中的法术。在游戏开始前，玩家可以为每个**纳垢法师**投 D6 来从下表中随机决定一个其可以使用的法术，也可以从中直接进行选择。每个**法师**可以掌握和在每个英雄阶段中可以使用的法术总数都写在他们自己的规则里。

下文中的法术描述都是假设“已经施放成功”的情况
如无特殊描述，则所有持续性效果都持续到你的下一个英雄阶段。
下文中的“施法者”指的都是成功进行了这 1 次施法的友方法师。
在每一个具体的法术中，这些共性就不再加以赘述。

总规则通用法术：**奥术飞弹**（施法值 5）

选择一个位于施法者 18 寸内，且为其可见的敌方单位，该单位遭受 1 点致命伤害；
此外，如果这次施法的结果大于等于 10，则该单位改为遭受 D3 点致命伤害。

总规则通用法术：**神秘护盾**（施法值 6）

选择一个位于施法者 18 寸内的友方单位，该单位可以重投结果为 1 的保护骰。

纳垢法师通用法术：**腐化再生**（施法值 7）

选择一个腐化轮回阶段，立即切换至这一阶段。

「恶疾」法系

只有**腐败使者**法师可以选择

1. **腐败之刃-Blades of Putrefaction** 施法值 7

选择一个位于施法者 14 寸内的且为其可见的友方单位，
直到你的下个英雄阶段，那个单位的命中骰投出 6+ 时，这下攻击额外造成 1 点致命伤害。

2. **腐臭洞悉-Rancid Visitations** 施法值 6

选择一个位于施法者 3 寸内的敌方单位，那个单位中每有一个模型位于施法者 3 寸内，那个单位受到 1 点致命伤害。

3. **传染之礼-Gift of Contagion** 施法值 6

选择一个位于施法者 18 寸内的且为其可见的敌方单位，投 D6 决定效果：

1-2 **飞蚊麻痹**：那个单位命中骰结果-1；

3-4 **肌肉萎缩**：那个单位造伤骰结果-1；

5-6 **溶解恶疾**：那个单位保护骰结果-1；

效果均持续到你的下个英雄阶段开始。

「恶性」法系

只有**纳垢恶魔**法师可以选择

1. **疱疹施恩-Faboured Poxes** 施法值 7

选择一个位于施法者 14 寸内的且为其可见的敌方单位，
那个单位命中、造伤、保护骰结果都-1，直到施法者移动、施法或被杀死。

2. **光荣病痛-Glorious Afflictions** 施法值 5

选择一个位于施法者 21 寸内的且为其可见的敌方单位，
那个单位移动力、奔跑骰、冲锋骰结果都减半，且失去飞行能力，直到你的下个英雄阶段。

3. **疫病丰盛-Sumptuous Pestilence** 施法值 6

每个位于施法者 7 寸内的敌方单位受到 1 点致命伤害，有 5+ 模型的单位则改为受到 D3 致命伤害。

「污浊」法系

只有纳垢凡人法师可以选择

1. 华丽炎症-Magnificent Buboes 施法值 7

选择一个位于施法者 21 寸内的且为其可见的敌方**英雄**，那个英雄受到 D3 致命伤害，且命中、施法、破法骰结果都-1

2. 瘟疫肆虐-Plague Squall 施法值 6

投 7D6，每投出一个 6，你可以选择一个不同的敌方单位受到 D3 致命伤害

3. 反胃泥沼-Cloying Quagmire 施法值 5

选择一个位于施法者 14 寸内的且为其可见的敌方单位，投 D6，若结果等于或高于其保护值，则其受到 D6 致命伤害。

例如：对保护值为 3+的敌方单位，投出 3、4、5、6 就可以造成致命伤害。

瘟疫巨口树 0 分

Feculent Gnarlmau		战场定位：地形
分数与规模	此地形包含一个模型，此模型 0 分	
关键词	地形、瘟疫巨口树	
<div></div>		
部署规则	<p>游戏其他地形布置完毕后，在你选择领地或布置你的军队前，你可以将此地形布置在任意其他地形 1 寸外的位置。</p> <p>总规则中所有关于地形的其它限制都对其生效。</p> <p>如果双方玩家都拥有在此时部署地形的能力，则双方玩家进行拼骰，由拼骰胜者决定谁先部署地形。</p>	
能力	<p>地形：此模型是一个地形、此模型是一个障碍物。</p> <p>混沌鸣钟：在冲锋阶段，位于此地形 7 寸内的纳垢单位即使本回合已经奔跑过也仍可以冲锋。</p> <p>疾病盛放：在每个英雄阶段（不分敌我）开始时，为此地形 3 寸内的每个单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 1 点致命伤害。此效果对纳垢单位无效。</p>	

大不净者 340 分

Great Unclean One		战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 340 分						
关键词	混沌、恶魔、纳垢、怪兽、法师、英雄、大不净者						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		5	4+	16	10		
英雄装备	大群纳垢灵， 一手选择装备：瘟疫连枷或恶毒之刃； 另一手选择装备：恶毒巨剑或末日鸣钟。						
射击武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
剧毒胆汁	7	D6	3+	*	-2	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
瘟疫连枷	2	3	3+	*	-1	2	无
恶毒巨剑	2	*	4+	3+	-2	3	无
恶毒之刃	2	3	3+	3+	-1	1	无
末日鸣钟	2	4	4+	3+	-1	1	无
大群纳垢灵	1	3	5+	5+	-	1	无

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

损伤表			
所受伤害数	剧毒胆汁造伤	瘟疫连枷造伤	恶毒巨剑攻击次数
0-3	2+	2+	3
4-6	3+	3+	3
7-9	3+	3+	2
10-12	4+	4+	2
13+	5+	4+	1

能力	<p>厚脂毒汁：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视那点伤害或致命伤害，且此能力每投出一个 6，此次伤害结算完毕后，那点伤害或致命伤害的来源受到 1 点致命伤害。</p> <p>肥胖身躯：在你的英雄阶段，此模型可以回复 D3 点生命值。</p> <p>可憎肉山：此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>污秽供奉：若此模型装备了恶毒之刃，则在此模型尝试施放或破除一个法术之前，你可以使此模型受到 1 点致命伤害（此伤害不可被无视），然后那次施法骰或破法骰结果+1。</p> <p>钟鸣召唤：若此模型装备了末日鸣钟，则在你的移动阶段开始时位于此模型 7 寸内的纳垢单位本阶段移动力+3。一个单位一个回合只能受到一个末日鸣钟的影响。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、瘟疫之风法术</p> <p>>瘟疫之风 – 施法值 7 选择施法者 14 寸内的一个点，在这个点和施法者底盘最近点之间连一条线，线经过的非纳垢单位受到 D3 致命伤害，经过的纳垢单位回复 D3 点生命值。</p> <p>指挥能力：慈父之喜 •作用对象：一个位于此模型 21 寸内的友方纳垢恶魔单位 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：那个单位近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段</p>
----	--

烂格斯 340 分

Rotigus		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 340 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、恶魔、纳垢、怪兽、法师、英雄、大不净者、烂格斯	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			5			4+		16		10	
英雄装备		瘤枝法杖，尖牙巨嘴，大群纳垢灵，									
近战武器列表											
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
瘤枝法杖		3	5	*	3+	-1	2	无			
尖牙巨嘴		1	D3	3+	*	-2	2	无			
大群纳垢灵		1	3	5+	5+	-	1	无			

损伤表			
所受伤害数	瘤枝法杖命中	尖牙巨嘴造伤	纳垢暴雨生效判定
0-3	2+	2+	4+
4-6	3+	3+	5+
7-9	3+	3+	5+
10-12	4+	4+	6+
13+	4+	4+	6+

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

	<p>厚脂毒汁：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视那点伤害或致命伤害，且此能力每投出一个 6，此次伤害结算完毕后，那点伤害或致命伤害的来源受到 1 点致命伤害。</p>
能力	<p>肥胖身躯：在你的英雄阶段，此模型可以回复 D3 点生命值。</p> <p>可憎肉山：此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>咸湿浊流：在你的英雄阶段，为每个位于此模型 6 寸内的敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害，对飞行单位则改为 6+才能造成致命伤害。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、纳垢暴雨法术</p> <p>>纳垢暴雨 – 施法值 7 投 7D6，每投出一个符合损伤表中判定的结果，你可以选择一个为施法者可见的敌方单位（一个单位一个回合只能被选择一次），使其受到 D3 致命伤害。</p>

至尊纳垢大魔 400 分

Exalted Greater Daemon of Nurgle		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 400 分	
关键词	混沌、恶魔、纳垢、怪兽、法师、英雄、大不净者、至尊纳垢大魔	



单位面板属性			移动力			保护		生命值		勇气值	
数值			*			4+		16		10	
英雄装备		剧毒胆汁，恶毒巨剑									
远程武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
剧毒胆汁	7	D6	3+	*	-2	1	无				
近战武器列表											
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效				
恶毒巨剑	2	*	3+	3+	-2	3	无				

损伤表			
所受伤害数	移动力	剧毒胆汁造伤	恶毒巨剑攻击次数
0-4	7	2+	4
5-8	6	3+	4
9-11	5	3+	3
12-13	4	4+	3
14+	3	5+	2

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

	<p>厚脂毒汁：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+ 则无视那点伤害或致命伤害，且此能力每投出一个 6，此次伤害结算完毕后，那点伤害或致命伤害的来源受到 1 点致命伤害。</p>
能力	<p>肥胖身躯：在你的英雄阶段，此模型可以回复 D3 点生命值。</p> <p>可憎肉山：此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、瘟疫之风法术</p> <p>>瘟疫之风 – 施法值 7 选择施法者 14 寸内的一个点，在这个点和施法者底盘最近点之间连一条线，线经过的非纳垢单位受到 D3 致命伤害，经过的纳垢单位回复 D3 点生命值。</p> <p>指挥能力：慈父狂喜 •作用对象：完全位于此模型 28 寸内的一个友方纳垢恶魔单位 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：那个单位近战武器攻击次数+1，直到你的下个英雄阶段</p>

园艺家斯里马克斯 220 分

Horticultural Slimux						战场定位：领袖			
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 220 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、英雄、园艺家斯里马克斯							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		5		3+		8		10	
英雄装备		本模型装备了修枝剪刀 坐骑：此模型的坐骑装备了硬化坚牙							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
修枝剪刀		1	3	3+	3+	-1	D3	无	
硬化坚牙		1	D3	3+	3+	-2	2	无	

能力	可憎坚韧：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。
	酸性爬行痕：此模型撤退后，为此次撤退前位于此模型 3 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。
	纳垢驯兽师：此模型 7 寸内的友方纳垢兽单位可以重投结果为 1 的命中骰和失败的冲锋骰。
	向死而生：在你的英雄阶段开始时，若上回合中有模型被杀死，则你可以为此模型 7 寸内的一个友方纳垢单位回复 1 点生命值。
	培植纳垢花园：一次性能力。在你的英雄阶段开始时，你可以将一颗瘟疫巨口树布置在此模型 3 寸内，任意其他模型 1 寸外的位置。

伊庇德弥斯，纳垢记账官 200 分

Epidemius, Tallyman of Nurgle		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 200 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、英雄、伊庇德弥斯、纳垢记账官	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			4+		7		10	
英雄装备		本模型装备了恶毒之剑 坐骑：此模型的坐骑装备了小小尖牙								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
恶毒之剑	1	3	3+	3+	-1	D3	无			
小小尖牙	1	5	5+	5+	-	1	无			

能力	可憎坚韧：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。				
	纳垢书记官：记录本场游戏中被友方纳垢单位杀死的敌方模型数。在你的每个英雄阶段开始时，参考目前已经被杀死的敌方模型数触发对应效果：				
	> 已杀死 0-6 个模型：无效果； > 已杀死 7-13 个模型：重投结果为 1 的造伤骰； > 已杀死 14-20 个模型：重投结果为 1 的命中骰； > 已杀死 21+模型：在你的每个英雄阶段，你获得 1 点 ConP				
	上述效果影响所有友方纳垢单位，可以累积（例如：在杀死 15 个敌方模型时，会触发重投结果为 1 的造伤骰和命中骰的效果），且只要此模型在场，效果会一直持续，若此模型被杀死，则效果结束。				

疱疹使者，纳垢先锋
 120 分

Poxbringer, Herald of Nurgle		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分	
关键词	混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、英雄、法师、疱疹使者、纳垢先锋	



单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		5		10	
英雄装备		本模型装备了恶毒之剑							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
恶毒之剑	1	3	3+	3+	-1	D3	无		

能力	可憎坚韧：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。
	向死而生：在你的英雄阶段开始时，若上回合中有模型被杀死，则你可以为此模型 7 寸内的一个友方纳垢单位回复 1 点生命值。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 爆发感染 法术
	> 爆发感染 – 施法值 6 选择位于任意友方瘟疫携带者单位 7 寸内、且施法者可见的一个敌方单位，使其受到 D3 致命伤害。

坏疹书记，纳垢先锋 90 分

Spoilpox Scrivener, Herald of Nurgle		战场定位：领袖	
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 90 分		
关键词	混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、英雄、坏疹书记、纳垢先锋		



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			4+		5		10	
英雄装备		本模型装备了恶心喷嚏，肿胀大嘴								
远程武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
恶心喷嚏	6	D6	3+	4+	-	1	无			
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
肿胀大嘴	2	2	3+	4+	-1	2	无			

能力	可憎坚韧：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。				
	快算，我盯着你们呢！：位于此模型 7 寸内的友方瘟疫携带者单位可以重投冲锋骰中结果为 1 的骰子，和结果为 1 的命中骰。				

蹦跳乐手，纳垢先锋
 90 分

Sloppity Bilepiper, Herald of Nurgle		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 90 分	
关键词	混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、英雄、蹦跳乐手、纳垢先锋	




单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			4+		5		10	
英雄装备		本模型装备了烂肚风笛								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
烂肚风笛	1	4	4+	3+	-1	2	无			

能力	可憎坚韧：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。
	欢笑疾病：友方纳垢恶魔单位位于任意此模型 7 寸内时勇气值+1，敌方单位位于任意此模型 7 寸内时勇气值-1。
	欢乐风笛：友方纳垢灵单位和大不净者位于此模型 7 寸内时可以重投失败的冲锋骰和结果为 1 的命中骰。

瘟疫携带者 120 分

Plaguebearers				战场定位：战线			
分数与规模	单位中包含 10-30 个模型，每 10 个模型 120 分，在 30 人满编时降为 320 分						
关键词	混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、瘟疫携带者						
							
单位面板属性	移动力		保护		生命值		勇气值
数值	4		5+		1		10
全队装备	所有模型都装备了瘟疫之剑						
装备替换与额外装备	<p>> 旗手：本单位中可以包含任意数量的旗手，拥有旗手的单位的震慑骰投出未修正的 1 时，可以添加最多 D6 个模型到此单位中，且没有模型会逃跑</p> <p>> 乐手：本单位中可以包含任意数量的乐手：位于拥有乐手的单位 6 寸内的敌方单位震慑骰投出未修正的 1 时，必须重投那颗震慑骰</p>						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
瘟疫之剑	1	1	4+	3+	-	1	无
队长特效	此单位中有一个模型为瘟疫使徒，它的瘟疫之剑攻击次数+1						
能力	可憎坚韧：此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。						
	飞蝇成云：在射击阶段，对此单位的攻击命中骰结果-1，若此单位有 20+模型，则改为-2，且在近战阶段，对此单位的攻击命中骰结果也-1。						
	繁盛节点：此单位位于友方纳垢恶魔英雄 7 寸内时可以重投结果为 1 的保护骰。						

瘟疫蜂 200 分

Plague Drones		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 200 分						
关键词	混沌、恶魔、瘟疫携带者、纳垢、瘟疫蜂						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	8	5+	5	10			
全队装备	所有模型都装备了瘟疫之剑和死人头颅 坐骑：此单位的坐骑都装备毒针，选择装备缠绕长鼻或污秽口器						
装备替换与额外装备	>旗手：本单位中可以包含任意数量的旗手，拥有旗手的单位的震慑骰投出未修正的 1 时，可以添加 1 个模型到此单位中，且没有模型会逃跑 >敲钟魔：本单位中可以包含任意数量的敲钟魔：位于拥有敲钟魔的单位 6 寸内的敌方单位震慑骰投出未修正的 1 时，必须重投那颗震慑骰						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
死人头颅	14	1	4+	3+	-	1	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
瘟疫之剑	1	1	4+	3+	-	1	无
缠绕长鼻	1	3	3+	4+	-	1	无
污秽口器	1	2	3+	3+	-	1	无
毒针	1	1	4+	3+	-1	D3	无
队长特效	此单位中有一个模型为瘟疫使者，它的瘟疫之剑攻击次数+1						
	飞行：此单位可以飞行。						
能力	可憎坚韧：此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。						
	传染节点：此单位位于友方纳垢恶魔英雄 7 寸内时所有武器攻击次数+1。						

纳垢兽 80 分

Beasts of Nurgle		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 1-6 个模型，每个模型 80 分						
关键词	混沌、恶魔、纳垢、纳垢兽						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	5	5+	7	10			
全队装备	爪子和触手，垂涎毒舌						
装备替换与额外装备	无						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
爪子和触手	1	D6	4+	3+	-	1	无
垂涎毒舌	2	1	3+	3+	-	D3	无
队长特效	无						
能力	可憎坚韧：此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。						
	酸性爬行痕：此单位撤退后，为此次撤退前位于此单位 3 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。						
	寻求注目：此单位在同一回合中奔跑或撤退后仍可以冲锋。						
	剧毒节点：此单位位于友方纳垢恶魔英雄 7 寸内时所有武器伤害值+1。						

纳垢灵 100 分

Nurglings		战场定位：无					
分数与规模	单位中包含 3-12 个模型，每 3 个模型 100 分						
关键词	混沌、恶魔、纳垢、纳垢灵						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护	生命值	勇气值			
数值	5	6+	4	10			
全队装备	小小尖爪						
装备替换与额外装备	无						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
小小尖爪	1	5	5+	5+	-	1	无

队长特效	无
能力	<p>恶疾缠身：近战阶段结束时，为每个在本阶段中受到过纳垢灵单位伤害的敌方单位投 D6，若结果为 2+，则那个敌方单位受到 1 点致命伤害。</p> <p>无尽群魔：震慑阶段结束时，为此单位回复所有生命值（不能复活模型）。</p> <p>潜伏感染：在布置此单位时，你可以不将此单位布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命。若如此，在你的第一个移动阶段结束时，将此单位布置到任意敌方单位 9 寸外的位置。</p>

格洛特三兄弟
 420 分

The Glottkin			战场定位：领袖、巨兽						
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 420 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物								
关键词	混沌、凡人、纳垢、腐败使者、怪兽、法师、英雄、格洛特三兄弟								
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		18		9	
英雄装备		疫病洪流，格鲁克挥舞触手，格鲁克大嘴，奥托的消毒镰刀							
射击武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
疫病洪流	12	1	3+	4+	-2	*	无		
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
挥舞触手	3	*	4+	2+	-2	2	无		
大嘴	2	1	3+	2+	-1	D3	无		
消毒镰刀	2	3	3+	3+	-1	D3	无		

本单位规则较长，无法在一页中全部涵盖，剩余部分见下一页

损伤表			
所受伤害数	移动力	疫病洪流伤害	挥舞触手攻击次数
0-3	8	2D6	6
4-6	7	D6	5
7-9	6	D6	4
10-12	5	2	3
13+	4	1	2

能力	<p>可憎肉山：此模型冲锋后，为 1 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位受到 D3 致命伤害。</p> <p>纳垢祝福：在你的英雄阶段开始时，此模型可以回复 D3 点生命值。</p> <p>可怖对手：近战阶段开始时，为位于此模型 7 寸内的每个敌方单位投 2D6，若结果大于对应单位的勇气值，则本阶段那个单位命中骰结果-1。</p> <p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 2 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 2 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、肉体充盈法术</p> <p>>肉体充盈 – 施法值 7 选择位于施法者 14 寸内且为其可见的一个友方单位，使那个单位中的每个模型最大生命值+1，直到你的下个英雄阶段开始。 译者注：此效果结束时，受到此效果影响的模型原本所损失的生命值仍会保留。 例如：原本最大生命值为 1 的模型受到此效果影响时，最大生命值变为 2，然后在此效果的持续时间内损失了 1 点生命值，剩余生命值为 1，则在此效果结束时，那个模型最大生命值变回 1，但此时仍损失 1 点生命值，剩余生命值为 0，则此时此模型死亡。</p> <p>指挥能力：纳垢领主 •作用对象：此模型 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：直到你的下个英雄阶段，友方纳垢单位位于此模型 14 寸内时，所有近战武器攻击次数+1</p>
----	--

再生者莫比迪斯 240 分

Morbidx Twiceborn		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 240 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、凡人、纳垢、腐败使者、怪兽、英雄、再生者莫比迪斯	



单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		3+		12		9	
英雄装备			割肉镰刀， 坐骑：此模型的坐骑装备坚硬长舌，怪兽巨爪							
射击武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
坚硬长舌		6	3	3+	*	-1	1	无		
近战武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
割肉镰刀		2	5	3+	3+	-1	2	无		
怪兽巨爪		3	*	4+	2+	-1	1	无		

损伤表			
所受伤害数	移动力	坚硬长舌造伤	怪兽巨爪攻击次数
0-2	10	2+	5
3-4	8	2+	4
5-7	6	3+	4
8-9	6	4+	4
10+	4	5+	3

能力	纳垢灵统领：在你的英雄阶段开始时，你可以将一个纳垢灵模型添加至此模型 7 寸内的一个友方纳垢灵单位中。
	恶毒小魔：此模型 7 寸内的友方纳垢灵单位造伤骰结果+1。
	纳垢腐败：在你的英雄阶段开始时，为此模型 3 寸内的每个单位（不分敌我）投 D6，若结果为 6，则对应单位受到 D3 致命伤害。此能力对纳垢单位无效。
	可恶再生：在你的英雄阶段，投 D6，若结果为 4-5 则此模型回复 1 点生命值，若结果为 6 则改为 D3 点。

腐生者布洛勃 240 分

Bloab Rotspawned				战场定位：领袖、巨兽					
分数与规模		此单位包含一个模型，这个模型 240 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物							
关键词		混沌、凡人、纳垢、腐败使者、怪兽、英雄、法师、腐生者布洛勃							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		*		4+		12		9	
英雄装备		斩人镰刀， 坐骑：此模型的坐骑装备恶臭胆汁，怪兽巨爪							
射击武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
恶臭胆汁		12	D3	4+	*	-2	D3	无	
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
斩人镰刀		2	3	3+	3+	-1	2	无	
怪兽巨爪		3	*	4+	2+	-1	1	无	
损伤表									
所受伤害数		移动力			恶臭胆汁造伤		怪兽巨爪攻击次数		
0-2		10			2+		5		
3-4		8			3+		4		
5-7		6			3+		4		
8-9		6			4+		4		
10+		4			5+		3		
恶魔飞蝇：在你的英雄阶段开始时，为此模型 7 寸内的每个敌方单位投 D6，若结果为 4+，则对应单位命中骰结果-1，直到你的下个英雄阶段。									
能力 风语丧钟：此模型 14 寸内的敌方法师施法骰结果-1。									
魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 疫病毒瘴 法术									
> 疫病毒瘴 – 施法值 6 选择位于施法者 14 寸内且为其可见的一个敌方单位，在之后的每个阶段结束时，若那个单位本阶段受到了未被无视的伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则那个单位再受到 D3 致命伤害。 此效果持续到你的下个英雄阶段。									

恶魔喷吐欧格浩特
 240 分

Orghotts Daemonspew		战场定位：领袖、巨兽
分数与规模	此单位包含一个模型，这个模型 240 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、凡人、纳垢、腐败使者、怪兽、英雄、恶魔喷吐欧格浩特	



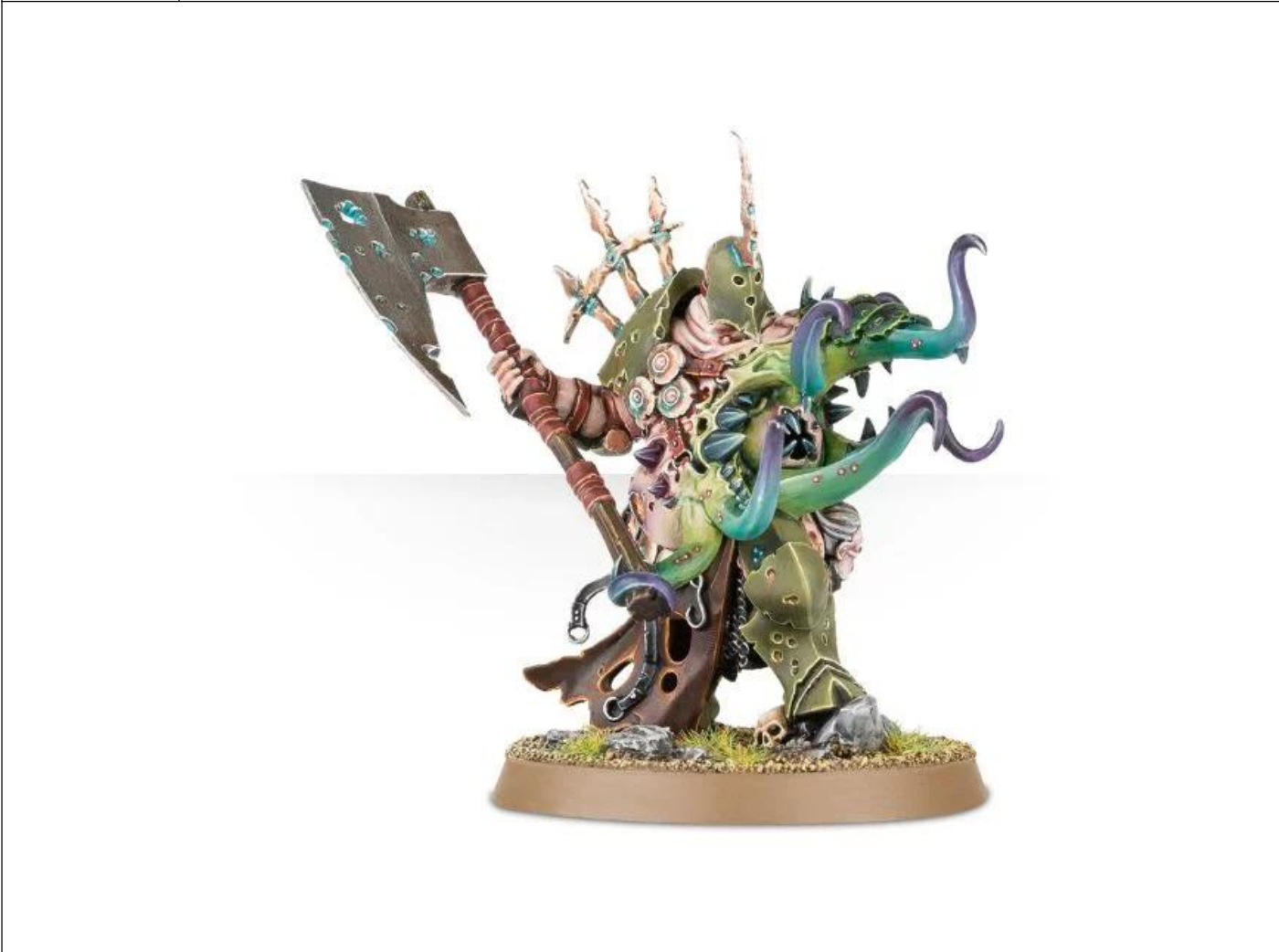
单位面板属性			移动力		保护		生命值		勇气值	
数值			*		3+		12		9	
英雄装备			腐烂双斧 坐骑：此模型的坐骑装备摄人长舌，怪兽巨爪							
射击武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
摄人长舌		6	1	3+	*	-1	D6	无		
近战武器列表										
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
腐烂双斧		2	5	3+	3+	-1	2	每个近战阶段结束时，为每个在本阶段中受到此武器伤害的敌方模型投 D6，若结果为 4+，则那个模型受到 1 点致命伤害。		
怪兽巨爪		3	*	4+	2+	-1	1	无		

损伤表			
所受伤害数	移动力	摄人长舌造伤	怪兽巨爪攻击次数
0-2	10	2+	5
3-4	8	3+	4
5-7	6	4+	4
8-9	6	5+	4
10+	4	6+	3

能力	酸性脓水：在近战阶段，此模型每受到一点未被无视的伤害或致命伤害，投 D6，每投出一个 4+，此次攻击结算完毕后，那个攻击的单位受到 1 点致命伤害。
	混血之怒：此模型冲锋的同回合中，腐烂双斧攻击次数+D3。
	指挥能力：化脓溃烂
	<ul style="list-style-type: none"> •作用对象：位于此模型 14 寸内的一个友方纳垢单位 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：直到你的下个英雄阶段，那个单位可以重投失败的造伤骰。

烂肚•破浪 140 分

Gutrot Spume		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、凡人、腐败使者、纳垢、英雄、烂肚•破浪	



单位面板属性		移动力			保护		生命值	勇气值
数值		4			3+		7	9
英雄装备		本模型装备了腐烂附着战斧，狂乱触手						
近战武器列表								
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
腐烂附着战斧	2	4	3+	2+	-1	2	无	
狂乱触手	1	D3	2+	4+	-	1	无	

能力	异肢攫取：近战阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一个敌方模型所装备的一件武器，投 D6，若结果为 4+，则那个模型本阶段不能使用那件武器进行攻击。
	狂傲自大：此模型攻击英雄时可以重投结果为 1 的命中骰。在近战阶段，若此模型 3 寸内有敌方英雄，则本阶段此模型不能攻击非英雄目标。
	粘液舰队司令：在布置此模型时，你可以不将此模型布置到桌面上，而且将此模型和最多 1 个友方腐烂凋零霸主单位布置在桌边宣布待命。 若如此，在你的第一个移动阶段结束时，将此模型和那个腐烂凋零霸主单位完全布置到桌面边缘 6 寸内，任意敌方的 9 寸外的位置，且相互距离不得超过 6 寸。

水蛭领主费斯图斯 140 分


Festus the Leechlord		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分，这是一个在军表中不可重复的特殊人物	
关键词	混沌、凡人、腐败使者、纳垢、英雄、法师、水蛭领主费斯图斯	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			5+		6		7	
英雄装备		本模型装备了瘟疫拄杖								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
瘟疫拄杖	1	2	4+	3+	-	D3	无			


能力	<p>治愈药剂：在你的英雄阶段开始时，此模型可以回复 1 点生命值。</p>
	<p>良药补品：在你的英雄阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一个单位： 若你选择敌方单位，则投 D6，若结果为 2+则其受到 D3 致命伤害； 若你选择友方单位，则投 D6，若结果为 2+则其回复 D3 点生命值。</p>
	<p>魔法能力： 本模型是法师，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握奥术飞弹、神秘护盾、麻风诅咒法术</p>
	<p>>麻风诅咒 – 施法值 7</p>
	<p>选择位于施法者 14 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其保护骰结果永久-1。 此法术在一场游戏中不能对同一个单位重复施放。</p>

腐朽先驱 160 分

Harbinger of Decay				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 160 分							
关键词		混沌、凡人、恶魔、腐败使者、纳垢、英雄、腐朽先驱							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		7		4+		7		8	
英雄装备		本模型装备了瘟疫镰刀 坐骑：此模型的坐骑装备污秽撕咬							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
瘟疫镰刀	1	3	3+	3+	-1	D3	无		
污秽撕咬	1	D6	4+	4+	-	1	无		

能力	魂缚之盾：此模型每受到一点由法术造成的伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+则无视那点伤害或致命伤害。
	腐败之剑：一次性能力。在你的英雄阶段开始时，你可以选择此模型 1 寸内的一个敌方英雄，投 D6，若结果为 2+，则其受到 D3 致命伤害，若结果为 4+，则那个英雄 7 寸内的每个敌方单位也受到 1 点致命伤害。
	指挥能力：病态活力 •作用对象：此模型 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：直到你的下个英雄阶段，位于此模型 7 寸内的友方纳垢凡人单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+则无视那点伤害或致命伤害。 一个单位一个回合只能受此能力作用一次。

病痛领主 200 分

Lord of Afflictions				战场定位：领袖					
分数与规模		单位中包含 1 个模型，这个模型 200 分							
关键词		混沌、凡人、恶魔、腐败使者、纳垢、英雄、病痛领主							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		8		4+		8		10	
英雄装备		本模型装备了溃烂长矛，还可以额外装备孵化体 坐骑：此模型的坐骑装备污秽口器，毒针，悲鸣丧钟							
近战武器列表									
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效		
溃烂长矛	2	3	3+	3+	-1	D3	无		
污秽口器	1	2	3+	3+	-	1	无		
毒针	1	1	4+	3+	-1	D3	无		
悲鸣丧钟	1	1	4+	3+	-2	2	无		

能力	飞行 ：此模型可以飞行。
	可憎坚韧 ：此模型每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+ 则无视那点伤害或致命伤害。
	瘟疫载体 ：位于此模型 7 寸内的友方 腐败使者 单位可以重投结果为 1 的命中骰。
	腐烂再生 ：在你的英雄阶段开始时，此模型可以回复 D3 生命值。
	孵化体 ：在你的英雄阶段，为此模型 3 寸内的每个单位（不分敌我）投 D6，若结果为 2+，对应单位受到 1 点致命伤害， 纳垢 单位则要投出 6+ 才会受到致命伤害
	倾泻剧毒 ：在你的英雄阶段，为每个位于具有此能力的模型 3 寸内的单位投 D6，若结果为 6+，则对应单位受到 D3 致命伤害，对 纳垢 单位则回复 D3 生命值。
指挥能力	指挥能力：传染先锋
	• 作用对象 ：位于此模型 14 寸内的一个友方 脓蝇凋零霸主 单位
	• 使用时机 ：你的英雄阶段，且此模型为主将时才可以使用此能力
	• 能力效果 ：直到你的下个英雄阶段，那个单位移动力+8。一个单位一个回合只能被此能力作用一次。

凋零领主 140 分

Lord of Blights		战场定位：领袖					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分						
关键词	混沌、凡人、腐败使者、纳垢、英雄、凋零领主						
<div></div>							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	4+	7	9		
英雄装备	本模型装备了猛毒战锤，三连溃烂死颅						
远程武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
三连溃烂死颅	14	1	3+	3+	-3	D3	无
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
猛毒战锤	1	3	3+	3+	-1	2	无

能力	慷慨馈赠： 在你的射击阶段开始时，你可以选择一个此模型 3 寸内的友方腐烂凋零霸主单位，使其中的每个模型在本阶段中都可以使用以下武器射击：							
	远程武器列表							
	武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
	慷慨馈赠死颅	14	1	4+	3+	-	1	无

恶蝇盾牌：此模型可以重投结果为 1 的保护骰。

指挥能力：飞蝇瘟疫

- 作用对象：**位于此模型 21 寸内的一个友方**纳垢**单位
- 使用时机：**你的英雄阶段
- 能力效果：**在射击阶段，对那个单位的攻击命中骰结果-1；若那个单位有 20+模型，则改为-2，且在近战阶段，对那个单位的攻击命中骰结果也-1。此效果持续到你的下个英雄阶段。
一个单位一个阶段只能被此能力作用一次。

瘟疫领主 140 分

Lord of Plagues		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 140 分	
关键词	混沌、凡人、腐败使者、纳垢、英雄、瘟疫领主	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			4+		7		9	
英雄装备		本模型装备了染疾巨斧								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
染疾巨斧	1	3	3+	3+	-1	D3	命中骰投出未修正的 6 时, 这下攻击算作 D6 次命中			

能力	肆意屠杀：位于此模型 7 寸内的友方腐烂凋零霸主单位可以重投结果为 1 的命中骰。
	腐尸养料：此模型在近战阶段攻击结束后，投 D6，并加上本阶段此模型造成的未被无视的伤害数，若结果为 7+，则你获得一点 ConP。
	指挥能力：慈父赠礼
	•作用对象：位于此模型 21 寸内的一个敌方单位 •使用时机：你的英雄阶段 •能力效果：投 7D6，每投出一个 6+，那个单位受到 1 点致命伤害。

巫师 120 分

Sorcerer		战场定位：领袖
分数与规模	单位中包含 1 个模型，这个模型 120 分	
关键词	混沌、凡人、腐败使者、纳垢、英雄、法师、巫师	



单位面板属性		移动力			保护		生命值		勇气值	
数值		4			6+		6		7	
英雄装备		本模型装备了烂木法杖								
近战武器列表										
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效			
烂木法杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无			



能力	活力赐福：此模型每成功施放一个法术且未被破法，投 D6，若结果为 4+，此模型回复 1 点生命值。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 腐化浊流 法术
	> 腐化浊流 – 施法值 6 选择位于施法者 7 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其受到 3 点致命伤害。

玷污者费库拉 180 分

Fecula Flyblown		战场定位：领袖					
分数与规模	单位中包含 1 个模型，必须和喷蛆战帮一起加入军表，一共 180 分，且在军表中不可重复						
关键词	混沌、凡人、腐败使者、纳垢、荣福圣子、英雄、法师、巫师、玷污者费库拉						
							
单位面板属性		移动力	保护	生命值	勇气值		
数值		4	4+	7	8		
英雄装备		本模型装备了烂木法杖					
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
烂木法杖	2	1	4+	3+	-1	D3	无

能力	活力赐福：此模型每成功施放一个法术且未被破法，投 D6，若结果为 4+，此模型回复 1 点生命值。
	呕吐灵：一次性能力。在你的英雄阶段，你可以让此模型在本阶段中施法次数+1。
	魔法能力： 本模型是 法师 ，可以在你的英雄阶段中尝试 1 次施法，并在敌军英雄阶段中尝试 1 次破法。 本模型掌握 奥术飞弹 、 神秘护盾 、 腐化浊流 法术
	> 腐化浊流 – 施法值 6 选择位于施法者 7 寸内且为其可见的一个敌方单位，使其受到 3 点致命伤害。

喷蛆战帮

The Wurmsspat				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 2 个模型，必须和玷污者费库拉一起加入军表，一共 180 分，且在军表中不可重复							
关键词		混沌、凡人、腐败使者、纳垢、荣福圣子、腐烂凋零霸主、喷蛆战帮							
<div></div>									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		4		8	
全队装备		所有模型都装备了凋零武器							
装备替换与额外装备		无							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
凋零武器		1	3	3+	3+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 D6 次命中	

队长特效	无
能力	<p>倾泻剧毒：在你的英雄阶段，为每个位于具有此能力的模型 3 寸内的单位投 D6，若结果为 6+，则对应单位受到 D3 致命伤害，对纳垢单位则回复 D3 生命值。</p> <p>溃烂保镖：友方玷污者费库拉位于此单位 3 寸内时每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 4+，则将那点伤害或致命伤害转移给此单位。</p>

腐烂凋零霸主 160 分

Putrid Blightkings				战场定位：无					
分数与规模		单位中包含 5-20 个模型，每 5 个模型 160 分，在 20 人满编时降为 580 分							
关键词		混沌、凡人、纳垢、腐败使者、腐烂凋零霸主							
									
单位面板属性		移动力		保护		生命值		勇气值	
数值		4		4+		4		8	
全队装备		所有模型都装备了凋零武器							
装备替换与额外装备		> 旗手：本单位中可以包含任意数量的旗手，拥有旗手的单位勇气值+1							
		> 鸣钟人：本单位中可以包含任意数量的鸣钟人，拥有鸣钟人的单位冲锋骰和奔跑骰结果+1							
近战武器列表									
武器名称		射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效	
凋零武器		1	3	3+	3+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 D6 次命中	
队长特效		此单位中有一个模型为凋零之主，他的最大生命值为 5							
能力		倾泻剧毒：在你的英雄阶段，为每个位于具有此能力的模型 3 寸内的单位投 D6，若结果为 6+，则对应单位受到 D3 致命伤害，对纳垢单位则回复 D3 生命值。							

脓蝇凋零霸主 200 分

Pusgoyle Blightslords			战场定位：无				
分数与规模	单位中包含 2-12 个模型，每 2 个模型 200 分						
关键词	混沌、凡人、恶魔、纳垢、腐败使者、脓蝇凋零霸主						
<div></div>							
单位面板属性	移动力	保护		生命值	勇气值		
数值	8	4+		7	8		
全队装备	所有模型都装备了凋零武器 坐骑：此模型的坐骑装备污秽口器和毒针						
装备替换与额外装备	此单位中最多一半的模型可以额外装备悲鸣丧钟						
近战武器列表							
武器名称	射程	攻击次数	命中	造伤	破甲	伤害	特效
凋零武器	1	3	3+	3+	-	1	命中骰投出未修正的 6 时，这下攻击算作 D6 次命中
悲鸣丧钟	1	1	4+	3+	-2	2	无
污秽口器	1	2	3+	3+	-	1	无
毒针	1	1	4+	3+	-1	D3	无
队长特效	无						
能力	飞行：此单位可以飞行。						
	可憎坚韧：此单位每受到一点伤害或致命伤害，投 D6，若结果为 5+，则无视那点伤害或致命伤害。						
	倾泻剧毒：在你的英雄阶段，为每个位于具有此能力的模型 3 寸内的单位投 D6，若结果为 6+，则对应单位受到 D3 致命伤害，对纳垢单位则回复 D3 生命值。						

纳垢阵型

本页中收录了纳垢阵营的所有阵型。

除去加粗的关键词外，其它的阵型结构和能力中的所有名称都是单位和技能的名字，而非关键词，写表时应当注意。

纳垢之园 180 分

Nurgle's Menagerie		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个园艺家斯里马克斯；3 个纳垢兽单位； 0-3 个以下单位任意组合：瘟疫蜂，纳垢兽，纳垢灵	
能力	助理园丁 ：斯里马克斯在你的每个英雄阶段开始时都可以使用培植纳垢花园能力，且在布置瘟疫巨口树时，可以布置到任意此阵型的单位 3 寸内。 极恶群魔 ：敌方单位 7 寸内有 7+此阵型中的模型时勇气值-1。	

纳垢记账军 160 分

Tallyband of Nurgle		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	0-1 个 大不净者 ； 1-3 个以下单位任意组合：坏疹书记，疱疹使者，蹦跳乐手； 4-7 个以下单位任意组合：瘟疫蜂，瘟疫携带者 0-3 个以下单位任意组合：纳垢兽，纳垢灵	
能力	喧嚷大军 ：在你的英雄阶段开始时，此阵型中的每一个单位回复 1 点生命值，瘟疫携带者单位则复活 D3 个模型。 瘟疫化身 ：在你的英雄阶段，若此阵型中的瘟疫蜂单位和瘟疫携带者单位的数量总和为 7，则你获得一点 ConP。	

三重污秽 60 分

Thricefold Befoulment		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	3 个 大不净者	
能力	渴求慈父嘉奖 ：此阵型中的模型 14 寸内有 1 个同阵型的其他模型时可以重投结果为 1 的命中骰，有 2 个同阵型的其他模型时还可以重投结果为 1 的造伤骰。 纳垢瘟疫风暴 ：此阵型中的模型成功施放瘟疫之风法术时，若 7 寸内有 1 个同阵型的其他模型，则此次瘟疫之风造成的致命伤害（不包括回复的生命值）变为 2D3，有 2 个同阵型的其他模型，则变为 3D3。	

病痛疫军 140 分

Affliction Cyst		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个病痛领主，3-6 个脓蝇凋零霸主单位	
能力	蜂鸣苍穹 ：在布置此阵型中的任意数量的单位时，你可以不将那些单位布置在桌面上，而是放在桌边宣布待命。若如此，在你的第一个移动阶段结束时，将这些单位布置到任意敌方模型 9 寸外的位置。 恶疾猛攻 ：此阵型中的病痛领主使用其传染先锋能力时，可以影响 14 寸内的所有同阵型单位。	

瘟疫疫军 140 分

Plague Cyst		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个瘟疫领主，3-6 个腐烂凋零霸主单位，0-1 个腐朽先驱，0-1 个巫师	
能力	屠杀大师 ：此阵型中的单位受到同阵型的瘟疫领主的肆意屠杀效果影响时，可以重投失败的命中骰。 恐怖传染 ：在你的英雄阶段，为每个位于此阵型中的单位 3 寸内的敌方单位投 D6，若结果为 6+，对应敌方单位受到 D3 致命伤害。	

凋零疫军 140 分

Blight Cyst		战场定位：阵型战争卷轴
阵型结构	1 个凋零领主，3-6 个腐烂凋零霸主单位，0-1 个腐朽先驱，0-1 个巫师	
能力	<p>无穷馈赠：此阵型中的凋零领主使用其慷慨馈赠能力时，可以影响 3 寸内的所有同阵型腐烂凋零霸主。</p> <p>终极凋零武器：此阵型中的腐烂凋零霸主单位的凋零武器破甲值变为“-1”。</p> <p>全境凋零：在近战阶段，此阵型中的单位攻击时，无视敌方单位的所有从掩体获得的增益。</p>	

纳垢分数总表

下列表格为纳垢所有单位、阵型的分数总表（不包括斯卡文疫病氏族和塔木可汗单位），用于快速查验。
单位的分值代表“每一个最小规模”所需的分数，而每次添加模型也都需要按照这个最小编制来添加。

例如说，瘟疫携带者的最小规模是 10，最大规模是 30，而分值是 120。
这就意味着，这个单位中最少必须有 10 个模型，最少人数时分值为 120；
这个单位每次增加人数都必须添加 10 个模型，每有 10 个模型就增加 120 分，在满编时共计 320 分。

纳垢特殊人物与特殊单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
烂格斯	340	1	1	领袖，巨兽	恶魔，法师
园艺家斯里马克斯	220	1	1	领袖	恶魔
伊庇德弥斯	200	1	1	领袖	恶魔
格洛特三兄弟	420	1	1	领袖，巨兽	凡人，法师
再生者莫比迪斯	240	1	1	领袖，巨兽	凡人
腐生者布洛勃	240	1	1	领袖，巨兽	凡人，法师
恶魔喷吐欧格浩特	240	1	1	领袖，巨兽	凡人
水蛭领主费斯图斯	140	1	1	领袖	凡人，法师
烂肚·破浪	140	1	1	领袖	凡人
玷污者费库拉	180	1	1	领袖	特殊人物，全军唯一，法师，
喷蛆战帮		2	2	无	特殊单位，全军唯一

纳垢英雄

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
大不净者	340	1	1	领袖，巨兽	恶魔，法师
至尊纳垢大魔	400	1	1	领袖，巨兽	恶魔，法师
坏疹书记	90	1	1	领袖	恶魔
蹦跳乐手	90	1	1	领袖	恶魔
疱疹使者	120	1	1	领袖	恶魔，法师
病痛领主	200	1	1	领袖	凡人
瘟疫领主	140	1	1	领袖	凡人
凋零领主	140	1	1	领袖	凡人
腐朽先驱	160	1	1	领袖	凡人
巫师	120	1	1	领袖	凡人，法师

纳垢战线单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
瘟疫携带者	120/ 320	10	30	战线	恶魔
腐烂凋零霸主	160/ 580	5	20	无	在纳垢军队中，战场定位变为战线
脓蝇凋零霸主	200	2	12	无	在纳垢军队中，且主将为病痛领主时，战场定位变为战线

纳垢其他单位

单位名称	分值	最小规模	最大规模	战场定位	备注与重点关键词
瘟疫蜂	200	3	12	无	恶魔
纳垢兽	80	1	6	无	恶魔
纳垢灵	100	3	12	无	恶魔

纳垢阵型

阵型名称	分值	阵型内容
纳垢之园	180	1 个园艺家斯里马克斯；3 个纳垢兽单位； 0-3 个以下单位任意组合：瘟疫蜂，纳垢兽，纳垢灵
纳垢记账军	160	0-1 个 大不净者 ； 1-3 个以下单位任意组合：坏疹书记，疱疹使者，蹦跳乐手； 4-7 个以下单位任意组合：瘟疫蜂，瘟疫携带者 0-3 个以下单位任意组合：纳垢兽，纳垢灵
三重污秽	60	3 个 大不净者
病痛疫军	140	1 个病痛领主，3-6 个脓蝇凋零霸主单位
瘟疫疫军	140	1 个瘟疫领主，3-6 个腐烂凋零霸主单位，0-1 个腐朽先驱，0-1 个巫师
凋零疫军	140	1 个凋零领主，3-6 个腐烂凋零霸主单位，0-1 个腐朽先驱，0-1 个巫师

纳垢可联军阵营

混沌野兽（有**好奇**关键词的单位除外）、**黑暗之奴**（混沌印记为**好奇**的单位除外）、

恐虐、色孽、混沌怪兽、永世神选

1.01 修正三兄弟法术效果 和 恶魔法系 1 号法术效果

1.02 修正分数表和喷蛆战帮定位

1.03 修正分数表中瘟疫携带者的分数

1.04 修正联军范围