

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



阵营包

树海灵木

战斗特质

树海灵木军队可以使用以下技能：

U 每回合限一次 (军队), 任意回合结束时

无尽生长: 足下繁茂的林地会给树海灵木带来重生的涌动。身体会在枝条复兴中焕发活力。

宣布: 选择完全位于己方**觉醒荒林 6"**内任意数量的己方**树海灵木**单位作为目标。

效果: 每个目标获得**治疗 (D3)**。

↗ 每回合限一次 (军队), 任意回合结束时

迷踪突袭: 这些战士使用**精魂之路**伏击敌人, 再撤回阴影中。

宣布: 选择完全位于己方**觉醒荒林 6"**内且处于近战的一个己方**树海灵木**单位使用本技能。

效果: 将那个单位从战场上移除, 然后部署在距离所有敌方单位**9"**外且完全位于另一个己方**觉醒荒林 6"**内的战场上。

关键词

核心

↗ 每回合限一次 (军队), 己方移动阶段

行于秘径: 树海灵木可以通过**荒林法术**开启能够穿越战场的隐秘路径。

宣布: 选择一个未处于近战, 且完全位于己方**觉醒荒林 6"**内的己方**树海灵木**单位使用本技能。

效果: 将那个单位从战场上移除, 然后部署在距离所有敌方单位**9"**外且完全位于另一个己方**觉醒荒林 6"**内的战场上。

关键词

核心

战斗编队

您可以为树海灵木军队选择以下 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。

氏族领主

U 被动

疗愈之歌：精魂之歌在氏族领主军队中如同奔流一般涌动着。在大步穿行于战场时，树人领主们会用这种能量进一步恢复自己的形体。

效果：在使用“无尽生长”技能时，己方树海灵木凶兽可以进行治疗 (3)，而不是治疗 (D3)。

森林住民

X 被动

撕裂突击：森林住民通过快速穿越密林冲入战斗。这些步兵从多个方向反复攻击，受害者被鞭撻至面目全非。

效果：己方树海灵木非柯诺斯步兵单位如果在同一回合中进行了冲锋，则其使用的近战武器增加 1 点撕裂属性。

流放者

● 被动

潜伏恐惧：流放者们是潜伏在树木荫蔽之下的可怖生物，当他们大量涌入战场时，敌人甚至会在惊吓中直接死去。

效果：当敌方单位与己方树海灵木单位处于近战时，将他们的控制分数减去 3 点。

无拘精魂

➤ U 每回合限一次 (军队)，己方冲锋阶段

灵巧而迅猛：作为艾拉瑞丽意志的延伸，无拘精魂由被磨练成独特武器的树海灵木所组成，他们被赋予的单一目标就是给敌人带去快速的死亡。

宣布：选择一名己方树海灵木骑兵单位使用这个技能。

效果：这个单位在同一回合中即使使用了奔跑技能，也可以使用冲锋技能。

英雄特质

复苏形态 (仅限英雄)

⚙️ 反应: 当对手宣布一个法术或祈祷技能时

璀璨精魂: 围绕施法者的翠绿能量如同一个枝叶缠绕的避难所。

使用: 这个单位完全位于作为那个法术或祈祷目标的己方**树海灵木**单位 12" 内时。

效果: 掷一枚骰子, 若掷骰结果为 3+, 则无视法术或祈祷对那个单位产生的效果。这个单位可以在每个阶段多次使用这个技能, 但针对每个**法术**或**祈祷**只能使用一次。

➤ 己方移动阶段

战歌吟诵者: 这位将领用激昂的歌谣激励艾拉瑞丽的子嗣。

宣布: 选择一个完全位于这个单位 12" 内的己方**树海灵木**单位作为目标。

效果: 为目标在回合中增加 2" 移动属性。

⚙️ 被动

吟法者: 这位英雄从**觉醒荒林**中汲取法力。

效果: 当这个单位位于一个**觉醒荒林**近战范围内时:

若这个单位是一名**巫师**, 则为这个单位的施法掷骰结果增加 1 点。

若这个单位不是一名**巫师**, 则它获得**巫师 (1)** 作为替代。

神器

自然圣物 (仅限英雄)

被动

重生之种: 如果持有者倒下了, 种子中的新生之力将涌入其体内, 赋予他们重生。

效果: 若这个单位将被摧毁, 在将其从游戏中移除前, 掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+, 则这个单位不会被摧毁, 且尚未结算的伤害点数不再生效。之后, 为这个单位进行**治疗 (1)**。这个单位无法在之后的战斗中再次使用这个技能。

任意近战阶段

绿林短剑: 这把利刃充斥着春日的盎然生机。

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: 进行 D3 掷骰。若结果为 2+, 目标便受到数量等同于掷骰结果的致命伤。

任意近战阶段

惧荫之冠: 这些根植于优雅头冠中的幽暗树枝在敌人上方形成一片荫蔽, 他们在树海灵木的附魔武器前显得异常脆弱。

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。若结果为 3+, 则在这个阶段中, 己方**树海灵木**单位以那个敌方单位为目标的近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

法术学识

深林学识

己方英雄阶段

6

树之歌：树海灵木的巫师们在精神上与荒林有着极为紧密的联系，能够随心所欲地召唤出这种可怕的树丛。

宣布：选择一个己方树海灵木巫师单位来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：如果战场上己方**觉醒荒林**少于 3 个，您便可以在完全位于施法者 18" 内且距离所有敌方单位，目标以及其他地形模型 3" 外的地方放置一个**觉醒荒林**。如果战场上已经有 3 个己方**觉醒荒林**，则为每个己方**觉醒荒林**治疗 (3)。

关键词

法术、无限

己方英雄阶段

6

愤怒精魂：施法者恳求荒林中的单纯精魂引导盟友的利刃并暴露敌人的弱点。

宣布：选择一个己方树海灵木巫师单位来施放此法术，并选择一个完全位于施法者 18" 内的己方**觉醒荒林**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，当己方**树海灵木**单位完全位于目标 6" 内时，便为它们近战武器的撕裂属性增加 1 点。

关键词

法术

己方英雄阶段

7

地底居民：通过汲取自然力量最黑暗最恶毒的一面，施法者从地下召唤出疯狂的卷须。

宣布：选择一个己方树海灵木巫师单位来施放此法术，并选择一名位于这个单位 12" 内或位于一个**觉醒荒林** 6" 内且可见的敌方单位，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：进行数量等同于目标单位的模型数量的掷骰。每当掷骰结果为 5+，目标单位便受到 1 点致命伤。

关键词

法术

召唤学识

深林召唤体

己方英雄阶段

7

召唤恶怨蜂巢：随着空气中充斥着数以千计翅膀的嗡鸣，一群色彩斑斓的昆虫从巢穴中涌出。

宣布：如果战场上没有己方恶怨蜂巢，则选择一个己方**树海灵木巫师**单位来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**恶怨蜂巢**部署在完全位于施法者 9" 内且对其可见，并距离所有敌方单位 3" 外的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤林地巨蛟：大地裂开，一个丝滑的蛇形生物从中浮起，眼中闪烁着奥术能量。

宣布：如果战场上没有己方林地巨蛟，则选择一个己方**树海灵木巫师**单位来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**林地巨蛟**部署在完全位于施法者 9" 内且对其可见，并距离所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术、召唤

己方英雄阶段

7

召唤复仇骨根：从暗影中浮现出一个噩梦般的事物——一颗巨大且带着漆黑肢体的树木，其盘杂的树根中还嵌着无数骸骨。

宣布：如果战场上没有己方复仇骨根，则选择一个己方**树海灵木巫师**单位来施放此法术，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：将一个**复仇骨根**部署在完全位于施法者 9" 内且对其可见，并距离所有敌方单位 9" 外的位置。

关键词

法术、召唤





· 树海灵木战争卷轴 ·

永恒女王艾拉瑞丽

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
柯诺斯之矛	12"	1	2+	3+	2	4	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
柯诺斯之矛	5	3+	3+	2	2	-	
沃德罗斯的巨大犄角	6	4+	2+	2	4	伙伴	

被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，沃德罗斯的巨大犄角的攻击属性变为 4。

任意英雄阶段

生命绽放：盖伊岚的复兴能量能够治愈艾拉瑞丽的伤口。

效果：选择下列效果其 1：

- 在回合中为这个单位的魔法掷骰结果增加 1 点。
- 治疗 (2D3) 这个单位。

己方英雄阶段

化木蜕变：随着永恒女王的怒视，敌人变成了活着的木头。

宣布：选择一个位于这个单位 12" 内且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：目标受到 2D3 点致命伤。若目标由于这个法术被摧毁，则您可以立即结算“树之歌”法术的效果，如同成功施放了那个法术。

关键词

法术

己方移动阶段

生命仪式：无论永恒女王行于何方，伟大仪式的力量都会随她而来。

宣布：选择一个已经被摧毁的己方树海灵木单位作为目标。这个单位可以在自身被摧毁时使用本技能，但若此，这个单位必须以自身作为本技能目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 4+，则将一个模型数量为目标单位半数（向上取整）的替代单位部署在完全位于一个己方觉醒荒林 9" 内，且距离所有敌方单位 9" 外的位置。若目标为凶兽，则替代单位受到 8 点伤害（这些伤害点数不能通过守护掷骰进行守护）。

每回合限一次（军队），任意冲锋阶段

活体攻城锤：冲锋中的沃德罗斯甲虫将践踏途经的一切。

宣布：如果这个单位在这个回合进行了冲锋，则选择一个其 1" 内的敌方步兵单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，则目标受到数量等同于掷骰结果的致命伤。

关键词

狂暴

关键词

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(3)、飞行、守护(6+)

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

藤蔓夫人

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
柯诺希尔之怒	12"	1	2+	2+	1	D6	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
柯诺希尔之怒和鞭打藤蔓	6	3+	3+	2	2	暴击 (致命伤)	

被动

维迪亚之冠: 永恒女王的力量从她佩戴的优雅王冠中释出。

效果: 这个单位在“无尽生长”、“行于秘径”和“迷踪突袭”技能中被视为一个觉醒荒林。

己方英雄阶段

永恒女王之侧: 藤蔓女士从她的母神处获取力量, 并运用这些自然力量保护树海灵木。

宣布: 进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果: 直到下一个己方回合开始前, 完全位于这个单位 12" 内的己方树海灵木单位获得**守护 (5+)**。

关键词

法术

每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

扭曲藤蔓: 藤蔓夫人背后的扭曲卷须可以诱捕敌人或是混淆他们的攻击。

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: 掷一枚骰子。若结果为 2+, 则选择下列效果之 1 在回合中使用:

屏障: 将目标攻击的命中掷骰结果减去 1 点。

诱陷: 己方单位以那个敌方单位为攻击目标时为命中掷骰结果增加 1 点。

关键词

狂暴

战帅、唯一、英雄、凶兽、巫师(2)

关键词

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

戴查·哈玛吉斯

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
怒蜂群落	12"	10	4+	4+	1	1	近战射击、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
撕裂利爪	5	3+	2+	1	2	针对步兵 (+1 撕裂)	
蠕动虫潮	10	4+	4+	1	1	针对步兵 (+1 撕裂)、伙伴	

✂ 每回合限一次，任意英雄阶段

善变性情：戴查体内的怒蜂助长了她的愤怒，而蠕虫则吮吸着她的悲伤。

效果：为这个单位在回合中使用下列效果之 1：

激怒：为这个单位的怒蜂群落增加 10 点攻击属性。

苦涩：为这个单位的蠕动虫潮增加 10 点攻击属性。

● 每回合限一次（军队），任意近战阶段

原始战栗：戴查将头后仰，发出了撕裂灵魂的痛苦尖叫。

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。若结果为 2+，在这个回合中将目标的控制分数减半（向上取整）。

关键词

狂暴

✂ 己方英雄阶段

6

憎恶之歌：戴查与流放者有着特殊的亲族关系，他们似乎回应着她的愤怒。

宣布：选择施法者 12" 内的一个敌方步兵单位作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：在本回合中使用下列效果：

己方树海灵木单位将那个敌方单位作为近战攻击目标时为命中掷骰结果增加 1 点。

此外，己方恶怨幽魂或扭曲森灵单位将那个敌方单位作为近战攻击目标时为致伤掷骰结果增加 1 点。

关键词

法术

关键词

唯一、英雄、凶兽、巫师(1)

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

贝尔萨诺斯

柯诺斯首棘

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
柯诺斯长刀	5	3+	3+	2	2	冲锋 (+1 伤害)
☠ 光玉恶魂的锋利大顎	4	4+	2+	2	3	伙伴

☠ 被动

受到战伤

效果: 在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 光玉恶魂的锋利大顎的攻击属性变为 3。

⚔ 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

追猎韵律: 贝尔萨诺斯是一个冷酷的猎人, 会在不断骚扰猎物后放倒他们。

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: 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, 之后您可以将这个单位从战场上移除, 并再次将其部署在距离目标 1" 内的战场上。

关键词

狂暴

⚙ 每场战斗一次, 任意回合开始

自然灵气: 光玉恶魂是由盖伊岚魔法聚集而成的实体。在它出现的地方, 生命能量将扩散至大地每个角落。

宣布: 选择这个单位 6" 内的一个地形模型作为目标。

效果: 目标在之后的战斗中获得“力量之地”地形技能 (地形 1.2) 并在“无尽生长”、“行于秘径”和“迷踪突袭”技能中被视为一个己方觉醒荒林。

➤ 己方冲锋阶段

柯诺斯战号: 贝尔萨诺斯吹响的战斗号角会使猎队激动昂扬。

宣布: 选择最多 3 名己方树海灵木单位作为目标。

效果: 每个目标可以在使用过奔跑技能的同一回合中依然使用冲锋技能。

关键词

唯一、英雄、凶兽、飞行

秩序、树海灵木、柯诺斯



· 树海灵木战争卷轴 ·

战歌幽魂

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

穿刺荆棘和精魂弯刀

5

3+

3+

1

D3

-

U 被动

艾拉瑞丽之歌：对树海灵木而言，战歌幽魂的长笛优美而振奋。而对于敌人，这是一种暗藏毁灭的声波攻击。

效果：完全位于这个单位 12" 内的己方树海灵木单位获得**守护(6+)**。位于这个单位 12" 内的敌方单位将守护掷骰的结果减去 1 点。

G 被动

荒林幽魂：战歌幽魂受益于自然并从附近的森林获取力量。

效果：当这个单位完全位于任意**觉醒荒林 6"**内时，为它的破除掷骰和驱散掷骰结果增加 1 点。

X 己方英雄阶段

7

倾泻恶魂：战歌幽魂召唤出一大群恶魂攻击令其愤怒的敌人。

宣布：选择一个完全位于这个单位 18" 内的己方**觉醒荒林**，并选择那个地形 9" 内的最多 3 个可见敌方单位作为目标，随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

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。

关键词

法术



英雄、巫师(2)、步兵、飞行、守护(6+)

关键词

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

高阶幽魂

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

幽魂长刀和尾螫

5

3+

4+

1

2

-

任意近战阶段

弦月之盾：这面盾牌不仅可以偏转敌人的攻击，还能稳住持有者的长杆武器。

效果：在回合中为这个单位选择下列 1 个效果：

防御姿态：这个单位获得**守护 (4+)**。

进攻姿态：为这个单位近战武器的攻击属性增加 1 点，并为这个单位近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。

被动

柯诺斯勇士：附近的柯诺斯猎手会服从高阶幽魂的命令。

效果：为完全位于这个单位 12" 内的己方柯诺斯单位近战攻击的致伤掷骰结果增加 1 点。



关键词

英雄、步兵、飞行

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

杜尔苏之魂

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
苍翠冲击	12"	5	4+	3+	1	2	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
守卫者巨剑	4	3+	2+	2	5	针对凶兽 (+1 撕裂)	
穿刺巨爪	2	4+	2+	2	3	暴击 (致命伤)	

被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，守卫者巨剑的攻击属性变为 3。

每回合限一次 (军队)，任意近战阶段

巨兽决斗： 这些森林的古老守护者用守卫者巨剑招架并反制最为强大的野兽。

宣布： 选择一个与这个单位处于近战的敌方凶兽作为目标。

效果：掷一枚骰子。若结果为 3+，则在回合中将目标近战武器的攻击属性减去 1 点。

关键词

狂暴

被动

愤怒的守护者： 当树海灵木神圣的领地受到威胁时，杜尔苏之魂会带着传奇先祖的怒火进行战斗。

效果：当这个单位近战攻击的目标位于一个觉醒荒林 3" 内时，为命中掷骰结果增加 1 点。

英雄、凶兽

秩序、树海灵木

关键词



· 树海灵木战争卷轴 ·

树人领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
绞杀根须	10"	3	3+	2+	1	2	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
👤 扫击	5	4+	2+	1	2	针对冲锋 (+1 撕裂)	
穿刺巨爪	2	4+	2+	2	3	暴击 (致命伤)	

👤 被动

受到战伤

效果: 在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 扫击的攻击属性变为 3。

🛡️ 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

鞭打缠绕: 当树人领主亲自加入战斗时, 鞭打卷须能从树皮中射出, 缠绕住敌人并疯狂地鞭打他们。

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。若结果为 3+, 在回合中将目标攻击的致伤掷骰结果减去 1 点。

关键词

狂暴

🏹 任意射击阶段

缠结抓握: 绞杀根须缠住敌人, 迫使他们落入陷阱, 任凭复仇心切的树海灵木宰割。

宣布: 选择一个在这个回合中被这个单位绞杀根须攻击造成伤害的敌方单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+, 则在下一个己方回合开始前目标无法使用奔跑或撤退技能。

英雄、凶兽

秩序、树海灵木

关键词



· 树海灵木战争卷轴 ·

远古树人领主

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
末日须杖	18"	4	4+	3+	1	D3	-
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
👁️ 扫击	5	4+	2+	1	2	针对冲锋 (+1 撕裂)	
穿刺巨爪	2	4+	2+	2	3	暴击 (致命伤)	

👁️ 被动

受到战伤

效果: 在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时, 扫击的攻击属性变为 3。

🗡️ 每回合限一次 (军队), 己方英雄阶段

觉醒之木: 在远古树人领主指挥下, 荒林中的树木开始苏醒并使用扭曲树枝和藤蔓发动攻击。

宣布: 选择一个完全位于这个单位 18" 内且可见的己方觉醒荒林作为目标。

效果: 进行 D3 掷骰。若掷骰结果为 2+, 则每个位于目标近战范围内的敌方单位受到数值等同于掷骰结果的致命伤。

🛡️ 每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

撼地者: 这位强大的树魂伸展肢体开始震地, 这大大动摇了敌人的心智。

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+, 目标在回合中获得后攻效果。

关键词

狂暴

英雄、凶兽、巫师(1)

秩序、树海灵木

关键词



· 树海灵木战争卷轴 ·

垂枝女巫

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
恶怨蜂群	12"	6	4+	4+	1	1	暴击(自动致伤)、伙伴
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
绿林镰刀和苦涩蛴螬	3	3+	4+	1	D3	-	

✂ 每回合限一次(军队), 敌方近战阶段

森林之怒: 垂枝女妖在她们的圣地和魂荚受到威胁时会愤怒地进行战斗。

宣布: 若这个单位完全位于任何己方觉醒荒林 6" 内, 选择一个完全位于这个单位 12" 内的己方树海灵木单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+, 则目标在回合中获得先攻效果。



关键词

英雄、巫师(1)、步兵

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

蝶影弓手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
蝶影弓	12"	2	3+	3+	1	1	暴击(自动致伤)、近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
残暴利爪	1	3+	4+	-	1	-	

被动

森林斗士：这些战士呈现松散的队形，这让他们能够更好地利用森林地形。

效果：这个单位的连续性范围为 2"。

每回合限制一次，任意射击阶段

西风恶魂：这些嗡嗡作响的昆虫共生体可以被释放并在短时间内混淆敌方攻击者，它们的主人得以安全逃脱。

效果：如果这个单位在这个阶段使用了射击技能，则其可以移动 D6"。但在那次移动中不能进入近战。



关键词

步兵、勇士、飞行

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

扭曲森灵

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
贪婪蜂群	10"	6	3+	4+	1	1	近战射击
游侠弓	18"	2	3+	4+	1	1	-
近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
扭根利爪		3	3+	4+	-	1	-
游侠利刃		2	3+	4+	1	2	-

这个单位中的每个模型都装备了扭根利爪。

- 单位中的勇士为蜂群贤者。蜂群贤者还装备有贪婪蜂群。
- 单位中 2/8 的模型为扭森游侠，并且其扭根利爪必须被替换为游侠利刃。
- 单位中 1/2 的扭森游侠可以将其游侠利刃替换为游侠弓和扭根利爪。

任意冲锋阶段

爆发荆棘：带刺的藤蔓从地下和被感染树海灵木的身躯中冒出并诱捕了敌人，这会大大拖慢敌人的速度，迫使他们面对扭曲森灵。

宣布：若这个单位距离所有其他己方树海灵木 6" 外，选择这个单位 12" 内的一个敌方单位作为目标。

效果：在回合中，将目标的冲锋掷骰结果减去 D3 点。



关键词

步兵、勇士 (1/8)

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

恶怨枪骑兵

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
怨恨骑枪	3	3+	4+	1	1	冲锋 (+1 伤害)、 针对骑兵 (+1 撕裂)
尖锐大顎	3	4+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)、伙伴

被动

森林斗士： 这些战士呈现松散的队形，这让他们能够更好地利用森林地形。

效果： 这个单位的连续性范围为 2"。

任意回合结束

编织生命： 作为经历过世界死亡的远古生物，怨龙与生命力量有着极深的连接，几乎无法被击杀。

效果： 治疗 (3) 这个单位。

任意近战阶段

恶怨骑兵降临： 当听到恶怨枪骑兵的嗡嗡声时，已经为时已晚。

效果： 若这个单位在这个回合进行了冲锋，则掷一枚骰子。若掷骰结果为 3+，则这个单位在回合中获得先攻效果。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/3)、旗手 (1/3)、飞行

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

幽魂寻觅者

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
觅者之镰	3	3+	4+	1	1	暴击 (致命伤)
尖锐大顎	3	4+	3+	1	1	冲锋 (+1 伤害)、伙伴

⚙️ 被动

森林斗士: 这些战士呈现松散的队形, 这让他们能够更好地利用森林地形。

效果: 这个单位的连续性范围为 2"。

🚩 被动

挽息收割者: 幽魂寻觅者收集的挽息是强大的生命能量储备, 在绝望的情况下也能用于治愈和强化随行的树海灵木。

效果: 每当完全位于任何己方幽魂寻觅者单位 12" 内的一个己方单位使用“集结”命令时, 您可以额外掷 3 枚 D6 集结骰。

🛡️ 任意回合结束

编织生命: 作为经历过世界死亡的远古生物, 怨龙与生命力量有着极深的连接, 几乎无法被击杀。

效果: 治疗 (3) 这个单位。



关键词

骑兵、勇士、乐师 (1/3)、旗手 (1/3)、飞行

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·
装备柯诺斯巨剑的

柯诺斯猎手

近战武器

柯诺斯巨剑

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

4 3+ 3+ 1 2

技能

暴击 (致命伤)

被动

永恒女王的使者: 柯诺斯猎手通过界根节点的奥术震动聆听艾拉瑞丽的旨意, 确保她的意图被准确传达给附近的树海灵木。

效果: 当这个单位在争夺一个目标时, 争夺那个目标的己方树海灵木单位获得守护 (6+)。

任意近战阶段

脚底践踏: 柯诺斯猎手利用自己的体型和力量对抗敌人, 踏步并碾碎他们。

宣布: 若这个单位在这个回合进行了冲锋, 则选择一个与这个单位处于近战的敌方单位作为目标。

效果: 为这个单位中的每个模型掷一枚骰子。每有一个结果为 3+, 目标便受到 1 点致命伤。



关键词

步兵、勇士

秩序、树海灵木、柯诺斯



· 树海灵木战争卷轴 ·
装备柯诺斯战镰的

柯诺斯猎手

近战武器

柯诺斯战镰

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3 3+ 3+ 1 3

技能

针对冲锋 (+1 撕裂)

被动

永恒女王的使者：柯诺斯猎手通过界根节点的奥术震动聆听艾拉瑞丽的旨意，确保她的意图被准确传达给附近的树海灵木。

效果：当这个单位在争夺一个目标时，争夺那个目标的己方树海灵木单位获得守护 (6+)。

任意近战阶段

缠结棘丛：柯诺斯猎手长出了稠密的荆棘，将敌人钉在地面上，若他们尝试移动，荆棘会将他们撕碎。

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：为这个单位中的每个模型掷一枚骰子。每有一个结果为 3+，目标便受到 1 点致命伤。



关键词

步兵、勇士

秩序、树海灵木、柯诺斯



· 树海灵木战争卷轴 ·
装备柯诺斯巨弓的

柯诺斯猎手

远程武器	范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
柯诺斯巨弓	18"	2	3+	3+	1	2	针对英雄 (+1 撕裂)
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
歹毒之爪	3	3+	3+	-	1	-	

被动

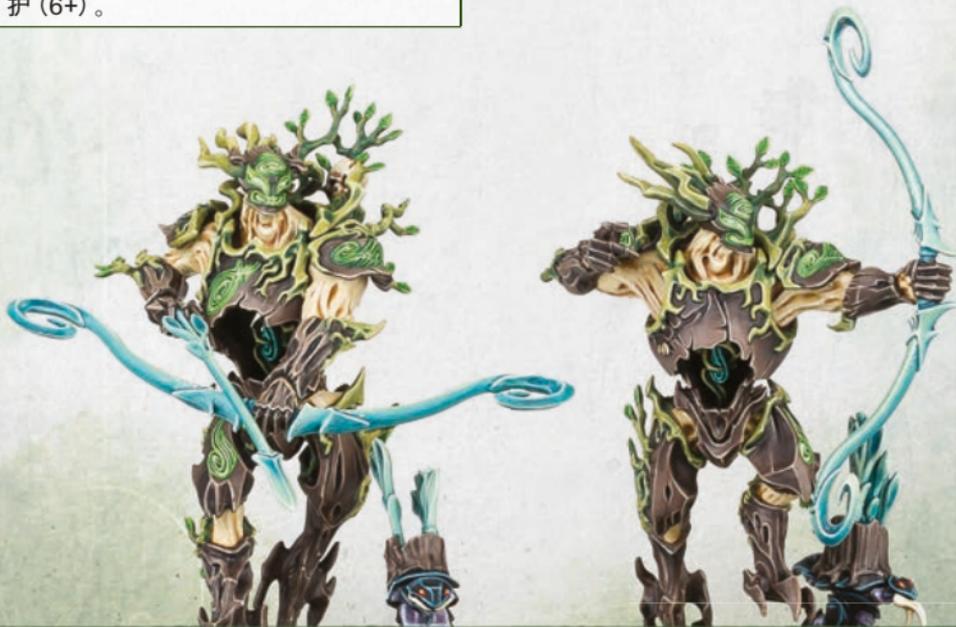
永恒女王的使者：柯诺斯猎手通过界根节点的奥术震动聆听艾拉瑞丽的旨意，确保她的意图被准确传达给附近的树海灵木。

效果：当这个单位在争夺一个目标时，争夺那个目标的己方树海灵木单位获得守护 (6+)。

己方射击阶段

稳定瞄准：柯诺斯猎手会花上一些时间找到准头，之后就以致命的精准向首要目标射出箭矢。

效果：这个单位在本回合中可以无视“受护英雄”技能 (核心规则, 25.0)。



关键词

步兵、勇士

秩序、树海灵木、柯诺斯



· 树海灵木战争卷轴 ·

树精

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

破坏之爪

2

4+

4+

-

1

-

U 被动

森林祝福：林中住民汲取如同清澈溪流一般的生命魔法，利用这些能量来保护自己免受伤害。

效果：当这个单位完全位于任意己方觉醒荒林 6" 内时，以这个单位为目标进行攻击的命中掷骰和致伤掷骰结果将减去 1 点。



关键词

步兵、勇士

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

灵树幽魂

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

守护者阔剑和利刃

2

3+

4+

1

1

-

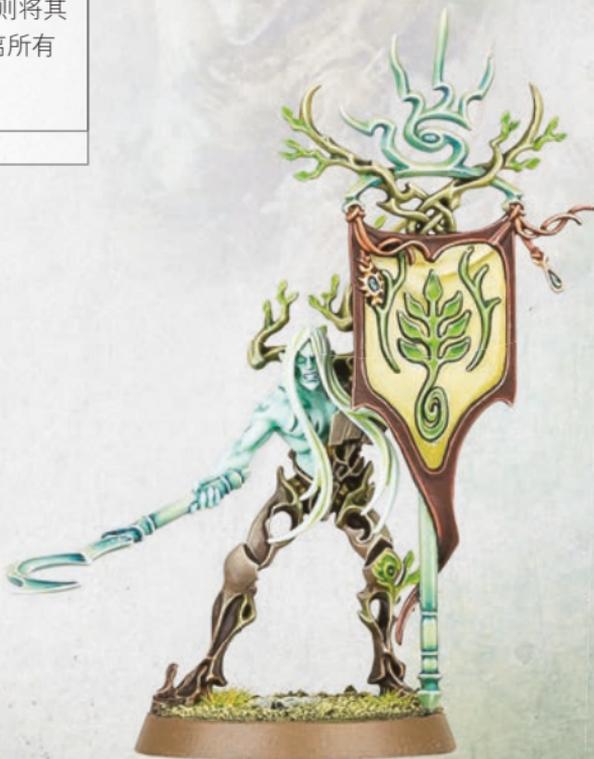
↗ 每回合限一次(军队), 己方移动阶段

引路笛舞: 灵树幽魂在引路笛手的带领下流畅优雅地沿着精魂之路移动, 对敌人的要害发起进攻。

效果: 若这个单位不处于近战中, 则将其从战场上移除, 并再次部署在距离所有敌方单位 9" 外的战场上。

关键词

核心



关键词

步兵、勇士、乐师 (1/5)、旗手 (1/5)

秩序、树海灵木



恶怨幽魂

· 树海灵木战争卷轴 ·

近战武器

残酷爪牙

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

3

3+

4+

-

1

技能

暴击 (致命伤)

任意近战阶段

放荡恶意: 恶怨幽魂怀着愤怒的复仇之心, 用不可知的语调呼喊出令人毛骨悚然的诅咒。

宣布: 选择一个与这个单位处于近战的敌方步兵单位作为目标。

效果: 掷一枚骰子。若结果为 3+, 则目标无法在回合中使用命令。



关键词

步兵、勇士

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

林地巨蛟

近战武器

骇人巨颚和刃状甲壳

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

6

4+

2+

1

D3

技能

针对巫师 (+1 撕裂)

己方移动阶段

地下掘进: 在界根和灵脉引导下, 林地巨蛟在地下深处移动, 并突然现身于别处。

效果: 若这个召唤体不处于近战中, 则将其从战场上移除并重新放置在距离所有敌方非巫师单位 9" 外, 所有敌方巫师单位 3" 外的战场上。

关键词

核心

任意回合结束

以异力为食: 林地巨蛟从地下现身, 保护界根免受敌人魔法的侵害。

宣布: 选择一个与这个召唤体处于近战的敌方巫师单位作为目标。

效果: 直到下一个己方回合结束前, 将目标的施法掷骰, 破除掷骰和驱散掷骰结果减去 1 点。



召唤体, 无尽法术, 守护 (6+)

关键词

秩序, 树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

复仇骨根

近战武器

攻击 命中 致伤 撕裂 伤害

技能

迟缓巨物

3

4+

2+

1

D3

-

● 任意回合结束

复仇惧物：无论这个浪迹恶魂飘荡在何处，它的根脉都会打开过往战斗的墓场，将怪异的遗骸拖向地面，使那些试图伤害森林的敌人胆寒。

宣布：选择一个位于这个召唤体 3" 内的敌方单位作为目标。

效果：将目标的控制分数减去等同于这场战斗中被摧毁的己方单位数量的数值（不包括召唤体和阵营地形）。



召唤体、无尽法术、飞行、守护 (6+)

关键词

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

恶怨蜂巢

己方英雄阶段

滋养虫巢：盖伊岚法术的祝福充斥着恶怨蜂巢——无论是蜂巢本身还是其中昆虫的大顎。当这些生物被树海灵木主人召唤时，便会如云雾般从巢中现身，给予盟友治愈的咬啮。

宣布：选择一个位于这个召唤体 3" 内且可见的己方树海灵木单位作为目标。

效果：掷一枚骰子。若掷骰结果为 2+，则为目标选择下列效果之 1，在本回合中使用：

生命毒液：为目标的奔跑掷骰和冲锋掷骰结果各增加 1 点。

护卫蜂群：目标获得守护 (6+)。



关键词

召唤体、无尽法术、守护 (6+)

秩序、树海灵木



· 树海灵木战争卷轴 ·

觉醒荒林

该地形模型拥有以下通用地形规则
(地形, 1.2):

掩体、不稳定、遮挡

部署阶段

部署荒林: 树海灵木居住的荒林充斥着强烈的敌意。它们骚动的唯一目的便是清除冒犯树海灵木领地的入侵者。它们伸展的枝条和绞杀树根会碾碎、撕开或刺穿任何胆敢靠近的事物, 并用其鲜血滋养土地。

效果: 将这个地形模型部署在完全位于己方领地内且距离所有目标和其他地形模型 3" 外的战场上。随后这个地形被视为已部署。

关键词

部署地形

被动

树木成长: 觉醒荒林之间的大小规模往往差距很大, 但在树海灵木召唤后往往就会迅速生长。

效果: 每当您部署觉醒荒林时, 您可以放置 1-3 片场景部件 (地形, 1.6)。若您放置了超过 1 块场景部件, 则每个部件的首尾必须相连形成一个闭环。在第一块场景部件放置之后, 每增加一块场景部件, 便为这个地形模型增加 2 点生命属性。

被动

狂野疯长: 唯有树海灵木能在这片树丛中看得稍远。

效果: 敌方单位即便完全位于这个地形模型内或后方, 己方树海灵木单位依然可以将它作为射击攻击的目标 (这是一个对“地形 1.2”的例外)。

每回合限一次 (军队), 任意近战阶段

森林的复仇之灵: 树海灵木荒林中的精魂很容易被入侵者激怒。

宣布: 选择位于这个地形模型近战范围内的所有敌方单位作为目标。

效果: 为每个目标各掷一枚骰子。若掷骰结果为 4+, 则目标受到 D3 致命伤。

关键词

阵营地形

秩序、树海灵木

SPEARHEAD

树海灵木 苦木战林

本先锋军队中包含以下单位：

将领

◆ 垂枝女巫

单位

◆ 1 个树人领主

◆ 3 个柯诺斯猎手

◆ 5 个灵树幽魂



苦木战林的树海灵木们负责消灭任何违背自然法则的敌人。他们由一位垂枝女巫领导，这个心怀仇恨的树木生物挥舞着手中的镰刀收割敌人的性命。垂枝女巫对自己的森林和族人都有着极强的保护欲，能够利用翠绿魔法将同伴破碎的树皮修复，或者让武器上长出锋利的尖刺。

与这些巫师同行的是战林的树人战士。柯诺斯猎手能够在后方进行极其精准的射击支援，他们与界根的波动发生共鸣，随时随地都能够利用艾拉瑞丽的力量。负责保卫这些猎手的则是灵树幽魂，这些精魂依旧拥有死去先祖的记忆，他们曾为了保护自然的力量之地而牺牲。这些战士拥有数千年的经验，各个都是战斗专家，进退自如。每一个战林都会有一位随行的树人领主，这些巨人都是极为古老的存在，随着年龄的增长变得更加高大智慧，在战斗中令人畏惧。

“我们的敌人将死在这里，为他们试图摧毁的大地提供养分。”

- 垂枝女巫萨瑞莎

战斗特质

U 每回合限一次，任意回合结束

灵脉：树海林木能够从自然的能量节点中获得力量。

效果：每一个任意地形模型 3" 内的己方单位进行**治疗**(1)。

↖ 每回合限一次，任意回合结束

迷踪突袭：这些战士们能够使用精魂之径向敌人发起伏击，在之后又遁入阴影中。

宣布：选择一个在本回合中使用了近战技能且位于任意地形模型 3" 内的己方单位，随后掷一枚骰子。

效果：若结果为 2+，将选择的单位移出战场，随后将其部署在任意地形模型 3" 内，所有敌方单位 6" 外的位置。



军团技能：选择以下 1 个军团技能。

✕ 每回合限一次，任意回合结束

大地的复仇之魂：古老之地中存留的愤怒界魂被唤醒，并向树海林木的敌人袭去。

宣布：选择一个正在争夺目标的敌方单位并掷一枚骰子。

效果：若结果为 4+，对选择的敌方单位造成 D3 处致命伤。

↖ 每回合限一次，己方移动阶段

行于秘境：这些神秘的战士们行走于界根之间。

宣布：选择一个位于任意地形模型 3" 内且不处于近战的己方单位。

效果：将选择的单位移出战场并部署在所有敌方单位 6" 外的位置。选择的单位在该阶段中不能使用移动技能。

强化：给予您的将领以下 1 个强化。

己方英雄阶段

再生：您的将领能够使用恢复生机的魔法。

宣布：选择一个完全位于己方将领 18" 内且可见的己方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：若结果为 5+，对目标进行**治疗**(D6)。

己方英雄阶段

树木之歌：您的将领祈求着荒林的精魂来引导友军的攻击。

宣布：选择一个完全位于己方将领 12" 内且可见的己方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的施法掷骰。

效果：若结果为 7+，那么直到下一个己方回合开始前，目标单位近战武器的撕裂属性提升 1 点。

被动

沧桑战士：这位战士满是伤痕的外皮曾抵御了无数利刃的攻击。

效果：忽略对己方将领豁免掷骰的负面修正。

被动

重生之种：在持有者陨落时，这颗种子会赋予他们新的生命。

效果：如果己方将领将要被摧毁，那么在将其移出游戏前，掷一枚骰子。若结果为 3+，己方将领不会被摧毁，对其造成的剩余伤害点数无效。随后，对己方将领进行**治疗**(1)。这个单位无法在之后的战斗中再次使用这个技能。



垂枝女巫是树海灵木的守护者和战斗领袖，她们在战斗中使用魔法和镰刀进行攻击，身边的苦涩蛴螬也会向敌人咬去。这些战争兵器同时也是用于收割陨落树海灵木灵魂和记忆的工具。每一位垂枝女巫都有复苏陨落族人的职责，她们将挽息之种播撒在瑰莱林地之中，让艾拉瑞丽未来的孩子们能够继承其中的感情和经验。

• 先锋军战争卷轴 •

垂枝女巫

近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
绿林镰刀与苦涩蛴螬	3	3+	4+	1	D3	-

己方英雄阶段

冒进和声：巫师采摘最年轻的魔法萌芽来使倒下的战士重生。

宣布：选择一个完全位于该单位 18" 内且可见的己方单位来作为目标，随后进行一次 2D6 的魔法掷骰。

效果：若结果为 7+，您可以返还 1 个被击杀模型至目标单位中。如果您选择的是灵树幽魂单位，那么您可以返还 D3 个模型，而不是 1 个。



关键词

英雄、巫师、步兵

移动

5"

信仰

14

3+

理智

5

控制

树人领主惊天动地地冲向敌人。他们的树根如箭般在大地中极速蔓延，向四处突刺。同时，他们挥舞的巨爪能够击杀大量的敌人。每一位树人领主都拥有百年的战斗经验，他们纯粹的力量可以统御整个战场，其余的族人就能将他们身边溃败的敌人收割殆尽。树人领主的力量和智慧使他们经常会成为战争林地的领袖和勇士。

• 先锋军战争卷轴 •

树人领主

远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
绞杀根须	10"	3	3+	2+	1	2	近战射击
近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能	
横扫攻击	5	4+	2+	1	2	-	
👁️ 穿刺巨爪	2	4+	2+	2	3	-	

任意近战阶段

撼地者：这位强大的树魂伸肢体产生地震，动摇了敌人的神智。

宣布：选择一个与该单位处于近战的敌方单位为目标，随后掷一枚骰子。

效果：若结果为 4+，那么目标在阶段中拥有后攻。

👁️ 被动

受到战伤

效果：在该单位拥有 10 点或更多伤害点数时，其穿刺巨爪的攻击属性为 1。



关键词

凶兽

移动

5"

信仰

5

4+

韧性

2

控制

柯诺斯猎手是森林的冠军勇士，每一位战士都能够娴熟运用各种附魔武器，其中最常见的是巨大的猎弓。最初，艾拉瑞丽在进入夏日形态时种下了这些勇猛的战士，使他们获得了战争所需要的韧性和力量。他们在一定程度上能与界根共鸣，能够感知到永恒女王的意志并将命令传达给其余的族人。在战斗中，柯诺斯猎手会在射击位置扎根，不知疲倦地使用弓箭打击敌人的阵线。

• 先锋军战争卷轴 •

柯诺斯猎手

武器	远程武器	攻击范围	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
柯诺斯巨弓		18"	2	3+	3+	1	2	-
武器	近战武器		攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
歹毒之爪			3	3+	3+	-	1	-

被动

永恒女王的使者：柯诺斯猎手通过界根节点的奥术震动传导艾拉瑞丽的神圣力量。

效果：该单位在争夺目标时，争夺那个目标的己方单位拥有守护(6+)。



关键词

步兵

移动

6"

信

2

5+

速

1

控制

灵树幽魂优雅地移动着，在精魂秘径闪烁着，袭向敌人的阵线。高度仪式化的战斗使他们的技艺和速度少有败绩。每一个幽魂都拥有一颗挽息之种，其中蕴藏着之前拥有者的记忆和经验。这使得灵树幽魂能够积累大量的武艺技巧，并在保护家园和族人的执念下得以进一步加强。

• 先锋军战争卷轴 •

灵树幽魂



近战武器	攻击	命中	致伤	撕裂	伤害	技能
附魔剑	2	3+	4+	1	1	-

任意近战阶段

尚武回忆：灵树幽魂能够回忆数百年间的战斗经验。

效果：在本阶段中，选择以下 1 个效果来适用于该单位：

战争记忆：该单位进行攻击的命中掷骰结果增加 1 点。

和平记忆：该单位进行的豁免掷骰结果增加 1 点。



关键词

步兵、增援