這是<https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD>的 Google 快取。 這是此頁面顯示在2022年11月16日 08:57:15 GMT的快照。 [目前頁面](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD)可能同時已改變。 [瞭解更多資訊.](http://support.google.com/websearch/bin/answer.py?hl=zh-TW&p=cached&answer=1687222)

**完整版本**[純文字版本](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:gR_oHf19lDUJ:https://wiki.komica.org/%25E5%2588%2580%25E5%258A%258D%25E4%25BA%2582%25E8%2588%259E%25E7%2599%25BB%25E5%25A0%25B4%25E6%2595%25B5%25E5%2588%2580%25E5%258A%258D%25E4%25B8%2580%25E8%25A6%25BD&hl=zh-TW&gl=hk&strip=1&vwsrc=0)[檢視來源](http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:gR_oHf19lDUJ:https://wiki.komica.org/%25E5%2588%2580%25E5%258A%258D%25E4%25BA%2582%25E8%2588%259E%25E7%2599%25BB%25E5%25A0%25B4%25E6%2595%25B5%25E5%2588%2580%25E5%258A%258D%25E4%25B8%2580%25E8%25A6%25BD&hl=zh-TW&gl=hk&strip=0&vwsrc=1)

提示：如要在這個網頁上快速尋找您的搜尋字詞，請按 **Ctrl+F** 鍵或 **⌘-F** 鍵 (Mac)，然後使用尋找列進行搜尋。

[開啟主選單](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%89%8B%E6%A9%9F%E7%89%88%E9%81%B8%E5%96%AE)

[Komica wiki β](https://wiki.komica.org/%E9%A6%96%E9%A0%81)

搜尋

* [編輯](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=0)

# **刀劍亂舞登場敵刀劍一覽**

[**刀劍亂舞**](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E)**/刀剣乱舞-ONLINE-/とうらぶ登場敵刀劍一覽**

| 本條目請[有愛](https://wiki.komica.org/%E6%84%9B)~~(恨死)~~時間遡行軍們的審神者們幫忙補完。 |
| --- |
| 如果審神者們想知道更多他們的資料，請參見[日本的攻略wiki](http://wikiwiki.jp/toulove/?%C5%A8%C0%AA%CE%CF%B0%EC%CD%F7) |
| 刀劍亂舞登場人物一覽：[Part1](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part1)、[Part2](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E4%BA%BA%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%BD-Part2) |
| **刀劍亂舞登場敵刀劍一覽** |

## **目錄**

## **時間遡行軍**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=1)

* 繪：源覚
* 回到過去以修正歷史為目的的勢力，簡稱遡行軍。
  + 由於外觀上大多是亡靈般的怪物造型、有些甚至沒有人形，二次創作通常默認敵軍是屬於[歷史修正主義者](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%AD%B7%E5%8F%B2%E4%BF%AE%E6%AD%A3%E4%B8%BB%E7%BE%A9?uselang=zh-tw)所派出的「敵方陣營的刀劍」。
  + 在世界觀設定中提到有**多達八億四千萬的兵力**不斷送回過去，而且政府為了避免造成歷史混亂必須以最小限度派遣兵力，所以審神者的刀劍男士部隊才會是最後的王牌。
    - 此外，動畫版《活擊》中另有人類會受到時間壓影響而無法長時間滯留於過去的設定。
  + 衍生作品中不論是在動畫版《花丸》、《活擊》或是電影版中都有「被擊殺後會消失不留痕跡」的演出，但遊戲在2019年4月的期間限定活動《特命調查 文久土佐藩》中卻出現了南海太郎朝尊用敵軍的**殘骸**來製作陷阱的劇情。~~設定越來越謎~~
  + 電影版中更對一位未實裝刀劍男士進行了精神支配，讓他為自己效力。
* 目前所有敵刀劍大多以丙、乙、甲三個等級與和刀劍男士相同的稀有度來區分。
  + 與刀劍男士不同的是刀種與稀有度跟裝備欄位沒有任何限制關係，對面的二花就能裝備兩個兵裝，到三花就能裝三個，而且**對面可以無視刀種與刀裝的裝備法則**。
  + ~~裝盾兵、精銳兵的短刀、裝弓兵、銃兵的大太刀，官方對面開~~[~~掛~~](https://wiki.komica.org/%E5%A4%96%E6%8E%9B)~~！~~
  + 丙級身上有綠色的光芒，乙級纏有紫色的電光，甲級則是紅色的火焰。

### **短刀**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=2)

* 1-1起登場的敵刀，並非人型而是如同骨蛇般的外貌，可以浮游在空中行動。
  + 雖然外表看上去好像很輕盈靈巧，但機動其實相當低比大太刀還慢，打擊也很低所以不足為懼。不過短刀刀種本身的hit數為3，所以至少會造成3點以上的傷害。
  + 夜戰中跟我方刀劍男士一樣會受到刀種加成大幅強化，故而第六地圖和連隊戰[[1]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-1)中出現的五花短刀反而是相當可怕的存在，我方打刀或脇差就算等級很高也萬萬不可輕視。
  + 根據關卡也有偵察或隱蔽很高的個體。
  + 《無雙》中負責擔當低級雜兵~~幾乎滿山遍野的都是~~。

### **脇差**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=3)

* 1-1的BOSS點登場，上半身是帶有苦悶表情的人型、下半身則是四足的怪物。
  + 從小圖來看似乎下半身才是真正的頭部？
  + 強度大概就是比短刀多一咪咪的程度，hit數為2。根據情況也會有比太刀或大太刀更麻煩的個體。
  + 夜戰中同樣有強化所以威脅會比平常高一點。
  + 《無雙》中負責擔當中級雜兵。

### **打刀**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=4)

* 1-4開始登場，頭戴斗笠赤裸上身的人型，前期關卡跟第六地圖多作為部隊長。
  + 刀裝類型很豐富，跟脇差一樣為機動意外偏高的類型。
  + 其中6-3王點的打刀隊長硬到不可思議，即使全放短刀也依然削不掉刀裝，只能賭二刀開眼或者六把脇差拚戰線崩壞才能取得A勝利。
  + 《無雙》中負責擔當高級雜兵。

### **太刀**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=5)

* 2-2開始登場，全身穿戴盔甲的武將姿態。
* 除第六地圖完全不登場之外各處頻繁出現，目前只有活動地圖才會出現在夜戰。
  + 強度比打刀再更上一層，硬度會讓以短脇為主的隊伍陷入苦戰。不過因為hit數只有1，等級拉上去之後一樣是構不成威脅。
  + 五花個體出現在圖七作為部隊長登場，遠攻刀裝非常的痛。
    - 7-2偶爾會出現生存只有1的個體，其統率異乎尋常的高而且刀裝非常之厚，只能靠槍或是二刀開眼才能破壞。
  + 《無雙》中負責擔當小隊長級的強敵。

### **大太刀**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=6)

* 2-3開始登場，特徵是魁梧的身姿與~~很難看的~~猙獰笑臉。
  + 打擊跟統率都很高而且可以一次砍三個目標，破格可裝的遠攻刀裝也容易對我方的刀裝造成大損害；一般戰中要特別警戒。機動很低所以最好能取得先制一舉打倒。
  + 第六地圖中由於夜戰補正削弱所以沒什麼威脅，室內戰更是完全淪為雜魚；不過6-4王點轉為市街日戰要一舉面對三把大太刀則是個大難關。
  + 2016/5月的~~濃縮~~簡易版大阪地下城活動的35層～37層變成夢魘正念場的元凶~~血腥開幕式~~[[2]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-2)。
  + 在地圖7-2會出現生存只有1但卻硬到不行的五花大太刀，除了硬到用一般的刀劍根本砍不動刀裝之外被對方砍中幾乎必定損失大量刀裝，是比苦無或中脇差更棘手的強敵。
    - 疑似就是動畫版活擊第五話中讓第二部隊陷入苦戰的大太刀正體。高防低血的敵人由蜻蛉切來對付的確很符合遊戲設定框架下的戰略考量，而練度不夠仍硬要開戰的後果也相當忠實的體現出來。
  + 《無雙》中負責擔當中隊長級的強敵。

### **槍**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=7)

* 3-3開始登場，擁有壓迫感十足的高大體型。
  + 由於無視刀裝對刀劍本體造成傷害的特性，傷害再低只要被戳到就是得送手入，對我方來說是再討厭不過的敵人。
  + 特別是從第六地圖開始登場的五花槍通稱**高速槍**，雖然血量極低但卻擁有高達200的機動與150的統率，即使算上夜戰補正在戰鬥中行動也幾乎總是快於**我方任何刀劍男士**[[3]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-3)，加上一槍戳過來傷害量通常都很高，而且我方的傷害若無大幅的夜戰補正增強則很容易只削掉對方刀裝一兩滴血。
    - 最有效的對策之一是裝備大量的遠攻刀裝以求在遠戰階段砸死高速槍就可以迴避，在活動圖效果特別出眾；但由於第六地圖敵方刀裝大多很厚，所以機率並不樂觀。
    - 再來就是採取高火力的編成以求在第一輪攻擊就將高速槍消滅避免被戳第二次，特別是因為血量很低所以90級以上的槍可以確實的一次解決；再不然賭二刀開眼也是個辦法。
    - 2016/5/17更新後高速槍的傷害一度大幅削弱至只能戳1～2滴[~~哈哈哈槍爹你看看你也有今天~~](https://wiki.komica.org/%E6%88%90%E5%8F%A5/%E4%BD%A0%E7%9C%8B%E7%9C%8B%E4%BD%A0)，然而官方隨即宣布更新時數據亂掉導致遊戲平衡出錯並在隔週的5/24**恢復為原本的水平**~~真是短暫的幸福時光啊~~[[4]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-4)，目前只剩下地圖7-1的高速槍還是這般~~可愛的~~傷害值。
    - 7-2開始登場的高速槍傷害會受到我方刀劍的等級補正與統率影響，傷害浮動從只有1到高達**48**直接一戳勸退都有可能~~明顯針對極化刀~~。
  + 原則上不管什麼顏色，只要稀有度標示為五花且生存只有10或以下的槍全部都是高速槍。由於血量極少，我方若同樣使用高練度的槍來應對會有奇效。
    - 其中乙級的高速槍是活動圖限定，在等級比較低的地圖因等級補正很低故而會有機會可以先制。
    - 7-4實裝後開始出現三花到四花的高速槍（傷害較五花略低），最短路線再加上運氣不好的話一整排六把全都是高速槍也有可能，而且似乎還有會優先針對隊伍中短刀以外刀種發動攻擊的傾向。
  + 《無雙》中負責擔當小隊長級的強敵。

### **薙刀**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=8)

* 3-4開始登場，身著白裝束頭戴烏帽子的敵刀。
  + 雖然是全體攻擊但因為刀種特性的關係傷害通常不高，不過我方如果等級不夠高還是會痛的。
  + 第六地圖中由於夜戰補正削弱的關係頂多就是一次有六個刀裝被削血有一點煩的程度，屋內戰更是完全廢掉。
  + 在地圖7-2會出現生存只有1但卻硬到不行的五花薙刀。~~看到他就準備跟你全部的刀裝說再見~~
  + 《無雙》中負責擔當小隊長級的強敵。

### **苦無**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=9)

* 2017/5/13更新後實裝，為7-1起登場的短刀上位種，外觀跟一般的短刀有些許差異，口中啣的武器也變成了苦無。
  + 7-1出現的苦無乃是繼高速槍之後全新登場的高威脅敵刀，擁有極高的機動與打擊，不論是遠戰或白刃戰都能一口氣削掉大量刀裝，如果發生暴擊更是會受到沉痛的傷害。實裝後審神者們可以用哀鴻遍野來形容。
  + 不過相對的統率跟生存並不高，拉高機動搶先幹掉他是最有效的手段。
  + ~~江戶城調查活動中看到時會最高興的敵人~~
    - 因為該地圖中的苦無都是一次兩隻無刀裝且無其他敵刀~~疑似約會中慘遭玩家棒打鴛鴦~~，而且不僅血少速度慢容易對付，其掉落的鑰匙量跟經驗值都非常豐厚。
    - 2020年左右開始更陸續廣泛出現在各個活動中，成為福利敵點的代表。
  + 2019/1/22更新實裝的新地圖8-1王點會出現生存僅有3但統率打擊極高刀裝又厚的苦無隊長，不僅讓我方刀裝噴掉一堆又讓你吞B勝撿不到刀的情況屢見不鮮。[[5]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-5)
  + 《無雙》中負責擔當中隊長級的強敵。
    - 雖然《花丸》中描繪的尺寸跟一般的敵短刀差不多，但《無雙》中卻是比刀劍男士還要巨大~~口中銜的苦無跟公園銅像差不多大~~。

### **中脇差**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=10)

* 2017/5/13更新後實裝，為7-1起登場的脇差上位種，體型比一般的脇差要大上一圈，外觀如同用絲綑住並操縱著口啣脇差人型的蜘蛛型怪物~~，簡直是噁心到不行~~。
  + 繼高速槍之後全新登場的高威脅敵刀，機動沒有苦無那麼高所以會更容易先制；不過打擊、偵察跟隱蔽都很高，如果不幸選到不利陣型對我方將是毀滅性的傷害。
  + 特別是7-2以後特定點有低機率出現由六把中脇差組成的超變態編成~~通稱盤絲洞，刀劍們的刀裝就跟岩融和數珠丸的念珠一樣碎了一地~~。
  + 《無雙》中負責擔當中隊長級的強敵，身型跟上面的苦無一樣大隻。~~不僅動作噁心還常常吐絲限制玩家行動讓煩躁感直線提升~~

## **檢非違使（検非違使）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=11)

* 將刀劍男士與時間遡行軍同樣視為歷史異物進行排除的第三勢力。規模不明、無法溝通，只是機械式的不斷將人斬殺。
  + ~~通稱檢非、警察、城管、KBC、減肥衛士~~[~~[6]~~](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-6)~~等，職責是捉拿妄想通過無腦刷圖獲得稀有刀從而偷渡歐洲的非洲審神者並將之遣送回老家。~~
  + ~~歷史的抑止力。N+你想幹什麼？~~
  + 「檢非違使」原意是平安時代天皇屬下類似當今警察的官職，~~換句話說就是類似隔壁的憲兵隊一樣的存在。~~而「放免」原意指被赦免後加入檢非違使隊伍，擔當逮捕罪犯和拷問者職責的罪人。檢非違使的隊長立繪姿勢又和我方某三名槍的戰鬥立繪姿勢十分之相近……~~N+你到底想幹什麼？~~
* 2015/3/17追加的系統，滿足一定條件後就會隨機出現在地圖上的強敵。
  + 出現條件是隊伍中有成員等級為10以上，多次擊破同一地圖的BOSS點後便有機率出現電閃雷鳴的鬼影CG，之後再次進入該地圖こんのすけ就會提示因為在此時代停留太久而出現了檢非違使，接著檢非就會在第一個戰鬥點出現~~嚇你一跳~~。此後便會隨機取代一般戰鬥點的雜魚出現。
    - 踩到戰鬥點時有時候浮出的紫色鬼火會忽然被斬成兩半後出現形狀不太一樣的深紫色鬼火，代表檢非違使將該處的時間遡行軍消滅並轉而對刀劍男士發動攻擊；接著會有特殊動畫配合各地圖不同的旁白。同次出陣並沒有出現次數的限制，連續三四個點都出檢非的情況也偶爾會有。
  + 出陣列表中開始有檢非會出現的地圖會被打上黑色咬尾蛇的標記~~俗稱蓋警察局~~，但1-1跟活動圖[[7]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-7)永遠不會被標記。
  + 由於是隨機出現，也有某張地圖無論通關多少次都打不上標記，或者被標記的地圖之後也一直都沒有出現檢非的情況。~~總之是看臉(ry~~
  + **一般普遍認為「通過該圖BOSS點至少10次以上才會被標記」。**現階段已被打上標記的地圖並沒有消去標記的手段，已知可有效規避標記的方式為在進BOSS點之前回城~~或者在見到檢非的瞬間F5刷新頁面~~。
* **很強，非常強。**各項能力值都很高的同時還有破百的血量，而且強度隨我方隊伍中等級最高的刀劍男士變化，如果隊伍等級差距太大肯定會陷入苦戰。~~高帶低練級的噩夢、岩融幼稚園的倒閉元兇~~
  + 由於對剛開始練級的新手審神者實在不友好，2015/3/20的更新裡調低了檢非在前兩張地圖的出現率~~但遇到還是夠吃一壺的~~。
  + 等級29以下的檢非違使強度會比較弱。原本是期間限定活動，但後來因大受好評而在2015/4/14的更新後轉為永久設定。
* 部隊名稱統一為「**歷史看督分隊**」，外觀類似歷史修正主義者但全身纏著青藍色的鬼火，有兩種組合隨機出現。強度方面統一標示為「**放免**」。
  + 較弱的組合是全四花、較強的是全五花。固定組成是長柄槍[[8]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-8)部隊長加一把太刀、一把槍、一把薙刀跟一把大太刀，剩下一把在四花隊是太刀、在五花隊是槍。遠攻刀裝方面固定只有銃兵一種。
  + 由於槍的數量很多而且機動偏高使得檢非違使戰中刀劍男士的負傷率非常高，打擊很高的關係所以其他刀種也很容易對刀裝造成嚴重損害。故而請盡量以等級相近的刀劍男士組成隊伍。
    - 極化刀劍雖然實質上是滿等再往上加，但一樣是以帳面等級來計算強度，所以請放心地塞進去就行了。
  + 雖然平常看到不會太高興，但在第六地圖以後的區域卻是會讓玩家高興地踩出標記、恨不得王點前每一點都是檢非的存在。
    - 由於檢非違使完全以在夜戰中會被削弱的刀種組成，在全程夜戰的第六地圖反而弱得不堪一擊，只要配合高機動的陣型可以輕鬆過關，甚至被視為可以迴避掉麻煩到讓人髮指的高速槍的有效手段。
    - 至於第七地圖以後除了高速槍之外還有苦無、中脇差跟一血刀等強敵，本身會出現的敵人已是海放Lv.99檢非違使的強度，對於想撈刀的人來說踩出來也是有益無害；7-2更是連唯一的開幕遠攻都被雨給封了。~~有時候遇上可能還會抱怨經驗值要變少了~~
* A勝利以上必定掉落刀劍、B勝利大概1/3機率掉落、C勝利以下不掉落。掉落列表和地圖掉落列表相互獨立，所有一般地圖會掉的二花以下刀劍跟三花打刀、太刀都有機率會出，另外有低機率會掉落檢非違使限定的刀劍~~但總之還是看臉掉，大部分時候都只是讓審神者在5-4也能撿到大量短刀而已~~。
  + 2015/3/17～2016/3/15為浦島虎徹跟長曽祢虎徹[[9]](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_note-9)，2016/3/15更新後為髭切跟膝丸。
  + ~~也因為短刀的掉落率太高，他們也很喜歡看到短刀群就圍上來，所以被一部分玩家戲稱為正太控。~~

## **期間限定活動**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=12)

### **大太刀＿鬼**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=13)

* 僅在2018/1/30起每年定期開放的節分活動【都にひそみし鬼退治】中的合戰場「鬼狙いし都」中隨機零星出現，BOSS點會一次出現六隻。
  + 2021年改為出現在主線第一至第五地圖所有關卡的王點並取代敵軍的部隊長，也沒有投豆兵與敵刀裝\_鬼的相剋機制而只是變成了活動任務的條件，但隔年又改回去了。
* 裝備固定為兵力4~5的「敵刀裝＿鬼」，只有使用活動限定的「投豆兵」刀裝可造成有效傷害，不過白刃戰階段的攻擊基本上都可以完全透過去。
* 發動攻擊時會優先瞄準我方有裝備投豆兵的刀劍男士。
* 其中如果一開始的岔路選擇東向（上路）的話，BOSS點會出現整隊機動極高堪比第六地圖高速槍的大太刀＿鬼~~總之就是來坑你投豆兵的~~。
* 只要將敵刀裝＿鬼擊破，就可以在戰鬥結束後得到等同於擊破數的福豆，可以用在節分限定景趣的灑豆小遊戲中。
* 外觀乍看之下跟一般出現的大太刀＿甲沒有什麼不同，但發動攻擊的時候會發現手中的大太刀換成了狼牙棒。~~你這到底還算哪門子的大太刀~~

### **打刀＿志士**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=14)

* 2019年4月期間限定活動【特命調查 文久土佐藩】中作為高知城天守最終BOSS【幻影主幹隊】的部隊長出現。
  + 即使在最終BOSS戰取得勝利，若是沒有成功將部隊長「破壞」也一樣不視為任務達成。所幸除了機動偏高以外並不算很誇張的強。
* 面容微妙地與在這個被放棄的時空中正在土佐藩施行恐怖政治的土佐勤王黨首魁武市半平太相像，但南海太郎朝尊表示只是冒牌貨，陸奧守吉行也隨即指出武市還不會死在這裡。

### **細川伽羅奢（細川ガラシャ）**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=15)

* 演：七海ひろき(舞台劇)。
* 2020年4月期間限定活動【特命調査 慶長熊本】中作為一周目熊本城本丸御殿最終BOSS【熊本城救世主隊】的部隊長出現。
  + 由於屋內戰中薙刀的優勢無法發揮，除了血量稍微厚了點之外算不上有什麼威脅性。
  + 系列作中首例[女性敵人](https://wiki.komica.org/%E6%95%B5%E5%A5%B3)。除可看到露出兜帽口的姬式鬢髮外，手拿的薙刀也改成了女性用的巴形制式。
* 依古今傳授之太刀所言乃是世界扭曲的元凶，受到吉利支丹大名們的爭奪。
  + 原本處於受到地藏行平護衛的立場且被稱呼為「姉上」，但到了最後當地藏行平對眾人拔刀相向想保護她時，她卻從背後偷襲擊倒他並自己出面迎戰；事後古今傳授之太刀表示她的真意是想把地藏行平與自己從這個被放棄的世界中解放。

## **主條目**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=16)

* [刀劍亂舞](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E)

## **回應**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=17)

{{pcomment|page=[討論:刀劍亂舞登場敵刀劍一覽](https://wiki.komica.org/%E8%A8%8E%E8%AB%96:%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD)|number=|section=1}}

[討論:刀劍亂舞登場敵刀劍一覽](https://wiki.komica.org/%E8%A8%8E%E8%AB%96:%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD)

## **備註**[**編輯**](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&action=edit&section=18)

1. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-1) 特別是隱藏關卡乱難度系列的「～昼夜の乱～」和「～夜戦の乱～」因這兩個的夜戰均有五花短刀，即便是我方的極短刀等級再高面對白刃戰也很難打倒敵方五花短刀~~，強迫你只能B勝的元凶~~。
2. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-2) 敵方大太刀部隊長裝備的銃兵即使面對統率極高的我方刀劍也會對刀裝造成嚴重損害，不但讓大批手上刀劍練度不夠的審神者因隊伍不斷遭到勸退被迫放棄40層的極化道具，其他好不容易打過去的也是叫苦連天。極化短刀在日戰也可以迴避遠攻的特性在這裡更是顯得格外重要
3. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-3) 圖六來說極短如果達到等級80左右配合陣型裝備是還可以跑贏，圖七基本不可能。
4. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-4) 不過由於受到影響的是整個槍跟薙刀刀種都被削弱，所以這一週裡我方的槍男士也遭到波及變成派不上用場的程度
5. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-5) 改以極打刀或極太刀為主的編制會比較容易打過。
6. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-6) 諧音梗
7. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-7) 通常戰力擴充計畫活動會有一個地圖隨機出現刀種配置和掉落列表與檢非違使相同的敵軍，但是**強度固定**且刀裝也很薄，用高等刀是可以輾過去的。打敗他們也不會計入檢非違使相關的日課與月課任務統計。
8. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-8) 槍的上位種，目前只出現在檢非違使的部隊長。
9. [↑](https://wiki.komica.org/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD#cite_ref-9) 目前已轉為常駐的稀有鍛刀入手，有時候~~官方心情好的話~~偶爾還會設在活動圖。

取自 "[https://wiki.komica.org/index.php?title=刀劍亂舞登場敵刀劍一覽&oldid=374947](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&oldid=374947)"

[最後編輯於 2022年3月4日 (週五) 21:00](https://wiki.komica.org/%E7%89%B9%E6%AE%8A:%E6%AD%B7%E5%8F%B2/%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD)

## **Komica wiki**

* [隱私方針](https://wiki.komica.org/Komica_wiki:%E9%9A%B1%E7%A7%81%E6%94%BF%E7%AD%96)
* [桌面版](https://wiki.komica.org/index.php?title=%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%BA%82%E8%88%9E%E7%99%BB%E5%A0%B4%E6%95%B5%E5%88%80%E5%8A%8D%E4%B8%80%E8%A6%BD&mobileaction=toggle_view_desktop)