

夜鬼军书一血V1.0

说明



2024. 3. 26 更新第一版规则

桌面战争兵群：494128020

阵营规则

理念卡 (Ideal Cards)

该军队中的军团不会像其他阵营一样使用普通的指挥卡牌。取而代之的是，它们会在指挥阶段中使用理念卡来代替指挥卡牌来激活军团。该军团中的每个军团都会获得一张与其战场角色相同的理念卡。例如一个[无]战场角色的军团将添加一张[无]理念卡。


理念卡能够在下列限制下用来代理指挥卡牌：

1. 游戏中拥有五种类型的理念卡[无]，[地]，[风]，[水]，[火]。
2. 任意理念卡能够激活任何该回合中尚未激活的军团，无论其战场角色/类型/名字。
3. 当使用理念卡激活与其相同战场角色的军团时，该军团会获得其描述的特殊规则，直到回合结束前。

理念卡的效果 (Ideal Card Effects)


当该军队中的军团激活时，在“结算抽取事件步骤”之前，如果理念卡类型和激活军团的战场角色一致则以下相应效果，直到回合结束。

火 (蛮力)	对交战范围内的每一个敌方军团，该军团的每一个模型 $a+2$ 。直到回合结束，并且每一个敌方军团对该军团执行近战动作时，其 $a+1$ 。
地 (顽抗)	与该军团接战的敌方模型无法获得受激励的特殊规则效果。
风 (自由)	该军团可以无视敌人的交战范围进行一次3寸的免费额外行进。
水 (适应)	该军团可以选择获得另一张理念卡的效果，直到回合结束。
无 (虚无)	该军团的闪避属性变成3。

人物										
大名 (Daymyo)										50分
名字	类型	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
大名 Daymyo	蛮兽	6	1	3	6	8	4	3	2	6
底座数量：1										
每个底座模型：1										
战场角色：[火]										
指挥能力	<p>每一轮大名可以使用一个命令技能： 剑圣[命令]：此角色军团获得迅银打击和致命之刃特殊规则。 不死之焰[命令]：以友方非巨兽军团为目标。在回合结束前，该军团的伤害属性不能降到1以下。在下一个指挥阶段开始时，摧毁该军团。</p> <p>迅银打击 (Quicksilver Strike)：拥有此特殊规则的角色模型会在参与挑战！时优先结算他的所有攻击。如果参与挑战！的双方角色模型都拥有这个特殊规则，则双方攻击会同时结算。</p> <p>致命之刃 (Deadly Blades)：当拥有此特殊规则的模型进行近战或挑战！行动时，任何目标军团投出的失败的防御投掷结果“6”会使其受到2点伤害而不是1点。</p>									
特殊规则	<p>劈砍 (2) (Cleave)：当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标X点防御值。</p> <p>无畏 (Fearless)：拥有此特殊规则的模型忽略“可怕”和惊骇 (X) 特殊规则。</p> <p>冲击3 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>反抗 (Defiance)：当该军团即将被摧毁时，执行一次免费的额外近战行动。</p> <p>剑术 (Kassatsu)：具有[火]战场角色的军团获得残暴打击特殊技能。</p> <p>残暴打击 (Relentless Blows)：当拥有此特殊规则的模型进行近战行动或参与挑战！时，每个结果为“1”的命中会对目标造成一点额外的自动命中。这次自动命中不会受益于任何在投掷命中步骤触发的特殊规则。</p>									

老大 (Oyabun)										50分
名字	类型	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
老大 Oyabun	蛮兽	5	2	3	5	8	4	3	2	6
底座数量：1										
每个底座模型：1										
战场角色：[地]										
指挥能力	<p>每一轮老大可以使用一个命令技能：</p> <p>兄弟会[命令]：选择该人物模型范围内的一个目标区域。在回合结束前，与本模型在同一目标区域范围内的友军野兽模型视作6个模型，以占领该目标区域。</p> <p>山的耐力[命令]：选择一个友军目标。直到回合结束，目标获得硬化+1。</p> <p>硬化X (Hardened)：</p> <p>当拥有此特殊规则的军团进行防御掷骰时，在此次防御掷骰中将对方的任何劈斩 (X)，残暴冲击 (X) 或穿甲 (X) 特殊规则降低硬化 (X) 的值。</p>									
特殊规则	<p>劈砍 (1) (Cleave)：当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标X点防御值。</p> <p>顽强 (Tenacious)：每次拥有此特殊规则的军团进行防御掷骰时，将其中一个失败的投掷结果丢弃并不受其影响。</p> <p>冲击4 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>必杀! (Hissatsu!)：该人物模型的指挥范围内，选择一个军团的m+1。</p> <p>回天 (Kaiten)：具有[地]战场角色的军团获得以下特殊能力：以交战，齐射，施法动作选择该军团时，敌方军团不能重投命中。</p>									

狐妖 (Kitsune Bakasu)										50分
名字	类型	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
狐妖 Kitsune Bakasu	蛮兽	8	2	4	8	6	4	3	2	6
底座数量：1										
每个底座模型：1										
战场角色：[风]										
指挥能力	<p>每一轮狐妖可以使用一个命令技能：</p> <p>狐火[命令]：该人物模型在当前位置3寸内重新放置自己模型，忽略敌方模型和交战范围。此人物模型可以用本技能直接向上或向下移动一层。在移动结束时，此模型底座不能和任何其他模型的底座重叠。</p> <p>彼岸花[命令]：该人物模型的a+3，c+1。</p>									
特殊规则	<p>致命之刃 (Deadly Blades)：当拥有此特殊规则的模型进行近战或挑战！行动时，任何目标军团投出的失败的防御投掷结果“6”会使其受到2点伤害而不是1点。</p> <p>冲击4 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>流畅队形 (Fluid Formation)：拥有此特殊规则的模型忽略破碎地面，危险及阻碍地形规则。</p> <p>暗影打击 (Shadow Strike)：当该人物模型执行挑战！！！行动时，它的测量距离最多为8寸，而不是指挥命令范围。</p> <p>步伐：具有[风]战场角色的军团的m+1，并且在回合中不受执行第二次或更多行进动作惩罚。</p>									

狐妖阴阳师 (Kitsune Onmyoji)										50分
名字	类型	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
狐妖阴阳师 Kitsune Onmyoji	蛮兽	5	2	3	5	8	4	3	2	6
底座数量：1										
每个底座模型：1										
战场角色：[水]										
指挥能力	<p>每一轮狐妖可以使用一个命令技能： 狐火[命令]：该人物模型在当前位置3寸内重新放置自己模型，忽略敌方模型和交战范围。此人物模型可以用本技能直接向上或向下移动一层。在移动结束时，此模型底座不能和任何其他模型的底座重叠。 彼岸花[命令]：该人物模型的a+3, c+1。</p>									
特殊规则	<p>弹幕射击：3 范围：14</p> <p>致命射击 (Deadly Shot)：当拥有此特殊规则的模型进行射击行动时，任何目标军团投出的失败的防御投掷结果“6”会使其受到2点伤害而不是1点。</p> <p>冲击4 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>牧师6 (Priest)：此军团或角色可以在它的激活中进行施法行动。X值代表他的魔力等级。如果此军团或角色没有任何可用咒语，那么此特殊规则只会干扰敌方施法。</p> <p>重塑命运 (Re-draw Fortune)：当你使用一张与战场角色不匹配的理念卡激活一个军团时，你可以将其视为与其匹配的战场角色。此技能一回合只能用一次。</p> <p>弹幕射击X (Barrage)：拥有此特殊规则的模型在军团采取射击行动时可以提供 X 次攻击次数。射程以及任何特殊规则均在弹幕 射击 (X) 特殊规则后的第二组括号中给出。</p>									
法术	<p>该角色军团在不需要额外点数就可以掌握以下所有法术，其可以在激活期间执行一次免费的额外施法动作。</p> <p>盈月之帷 (12寸, 3) (Jade Shell of Perseverance)：目标友方军团的d+1，直到回合结束。</p> <p>泪流深渊的雾霭 (12寸, 3) (Veil of teh Gibbous Moon)：目标友方军团获得毫不在意直到回合结束。</p> <p>罪人之发的蛛网 (12寸, 3) (Mists of the Weeping Depths)：目标敌方军团在本回合结束前不能成为友方[命令]的目标。</p> <p>坚韧不拔的翡翠壳 (12寸, 3) (Web of Sinners' Hair)：目标敌方模型每两次成功减少—a(攻击属性) (至少1点)，直到回合结束。</p>									

络新妇法师 (Jorogumo Mahotsu)											400分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
络新妇 Jorogumo Mahotsu	巨兽	中型	7	1	3	6	9	4	3	2	6
受伤属性	巨兽	中型	5	1	3	4	9	3	3	2	6
底座数量: 1				暂无							
每个底座模型: 1											
战场角色: [无]											
特殊规则	<p>劈砍1 (Cleave): 当有此规则的单位进行交战或决斗行动时, 结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标X点防御属性 (D)。</p> <p>无畏 (Fearless): 有此特殊规则的军团无视可怕和惊骇 (X) 规则影响。如果只有军团中的人物有此规则, 军团并不享有此规则, 且人物只在决斗中受此规则影响。</p> <p>冲击2 (Impact): 此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>牧师 (6) (Priest): 此军团或人物单位可以在激活时执行施法行动。此X值为其法力值。如果此军团或人物没有可以释放的法术, 则其只算敌方干扰。</p> <p>顽强 (Tenacious): 当该军团进行防御掷骰时, 将X个失败的测试结果记为成功, X是该特殊规则的数值。军团中的人物单位在决斗时不享有此特殊规则, 除非它们自己拥有此规则。</p> <p>惊骇2 (Terrifying): 与拥有此特殊规则单位接战的军团, 受到此军团的伤害后进行士气测试时, 将军团的决心值 (R) 降低X。</p>										

<p>特殊规则 (受伤属性)</p>	<p>劈砍1 (Cleave)：当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标X点防御属性 (D)。</p> <p>无畏 (Fearless)：有此特殊规则的军团无视可怕和惊骇 (X) 规则影响。如果只有军团中的人物有此规则，军团并不享有此规则，且人物只在决斗中受此规则影响。</p> <p>冲击2 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>牧师 (8) (Priest)：此军团或人物单位可以在激活时执行施法行动。此X值为其法力值。如果此军团或人物没有可以释放的法术，则其只算敌方干扰。</p> <p>顽强 (Tenacious)：当该军团进行防御掷骰时，将X个失败的测试结果记为成功，X是该特殊规则的数值。军团中的人物单位在决斗时不享有此特殊规则，除非它们自己拥有此规则。</p> <p>惊骇3 (Terrifying)：与拥有此特殊规则单位接战的军团，受到此军团的伤害后进行士气测试时，将军团的决心值 (R) 降低X。</p>
<p>络新妇可以在激活时进行一次免费额外的施法行动。</p>	
<p>法术</p>	<p>活力之流 (12 “, 3) (Stream of Vitality)：目标友方军团治疗2点伤害。</p> <p>内省的泥潭 (2”, 3) (The Mire of Introspection)：目标敌方军团下次激活只能执行一个行动。</p> <p>燃烧的芦苇田 (12”, 3) (Field of Burning Reeds)：选择一个目标区域。敌方军团将目标区域视作Rough?，危险及阻碍地形。直到回合结束。在胜利阶段结束时，目标区域内的每一个敌方军团都会遭受3点自动命中。</p> <p>双风之扇 (12 “, 3) (Fan of Twin Winds)：选择一个目标标记，对该目标标记造成1点伤害或者治疗1点伤害。</p>
<p>升级</p>	<p>络新妇无法购买人物升级</p>

络新妇艺伎 (Jorogumo Geisha)											400分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
络新妇艺伎 Jorogumo Geisha	巨兽	中型	5	1	3	10	9	4	3	2	6
受伤属性	巨兽	中型	5	1	3	6	9	4	2	2	6
底座数量：1				暂无							
每个底座模型：1											
战场角色：[无]											
特殊规则	<p>劈砍1 (Cleave)： 当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标X点防御属性 (D)。</p> <p>无畏 (Fearless)： 有此特殊规则的军团无视可怕和惊骇 (X) 规则影响。如果只有军团中的人物有此规则，军团并不享有此规则，且人物只在决斗中受此规则影响。</p> <p>冲击5 (Impact)： 此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>顽强 (Tenacious)： 当该军团进行防御掷骰时，将X个失败的测试结果记为成功，X是该特殊规则的数值。军团中的人物单位在决斗时不享有此特殊规则，除非它们自己拥有此规则。</p> <p>惊骇2 (Terrifying)： 与拥有此特殊规则单位接战的军团，受到此军团的伤害后进行士气测试时，将军团的决心值 (R) 降低X。</p>										


<p>特殊规则 (受伤属性)</p>	<p>连击 (Flurry)：拥有此特殊规则的模型可以在近战或挑战！行动中重投失败的命中掷骰。</p> <p>无畏 (Fearless)：有此特殊规则的军团无视可怕和惊骇 (X) 规则影响。如果只有军团中的人物有此规则，军团并不享有此规则，且人物只在决斗中受此规则影响。</p> <p>冲击4 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>顽强 (Tenacious)：当该军团进行防御掷骰时，将X个失败的测试结果记为成功，X是该特殊规则的数值。军团中的人物单位在决斗时不享有此特殊规则，除非它们自己拥有此规则。</p> <p>惊骇2 (Terrifying)：与拥有此特殊规则单位接战的军团，受到此军团的伤害后进行士气测试时，将军团的决心值 (R) 降低X。</p>
<p>升级</p>	<p>络新妇无法购买人物升级</p>

桌面战争兵棋
群：494128020


遗物			
武器			
苍鹭纹刃	此角色发出的挑战!!! 动作必须已挑战!!! 来回应。忽略任何阻止角色因为挑战!!! 而被激怒的技能和行动		40分
死神太刀	每次敌方军团尝试防御该角色造成的命中失败后，每一点伤害在士气测试时视作2点。		30分
盔甲			
赤鬼盔甲	该角色获得冲击+2和残暴冲击+1的特殊规则。 冲击3(Impact): 此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。 残暴冲击X(Brutal Impact): 当具有此特殊规则的模型进行冲击攻击时，这次冲击攻击会将目标敌方模型的防御(D)属性在进行此次防御掷骰时降低 X。		30分
羽毛绸缎	该角色获得m+1，此外，不会受到第二次行军或更多此行军的惩罚。		20分


南蛮盔甲	<p>该角色获得顽强的特殊规则</p> <p>顽强 (Tenacious)：当该军团进行防御掷骰时，将X个失败的测试结果记为成功，X是该特殊规则的数值。军团中的人物单位在决斗时不享有此特殊规则，除非它们自己拥有此规则。</p>		
护身符			
旗帜	角色的指挥命令范围+6寸。		
职责	角色获得牧师 (1)，并且重投在挑战!!! 中的防御掷骰。		

桌面战争兵棋
群：494128029

恶鬼 (Oni Akuma)											130分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
恶鬼 Oni Akuma	蛮兽	中型	6	1	3	5	6	3	3	1	
单位数量: 1											
战场角色: [火]											
单位构成: 本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗90分。											
特殊规则	<p>不可阻挡 (Unstoppable): 此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p> <p>劈斩1 (Cleave): 当具有此特殊规则的模型执行近战行动或参与挑战时! , 这些攻击造成的任何命中都会使目标的防御 (D) 属性在进行此次防御掷骰时降低 X。</p> <p>冲击4 (Impact): 拥有此特殊规则的军团可以在成功完成冲锋后对目标执行X次冲击攻击 (详见冲锋行动规则)。</p> <p>残暴冲击1 (Brutal Impact): 当具有此特殊规则的模型进行冲击攻击时, 这次冲击攻击会将目标敌方模型的防御 (D) 属性在进行此次防御掷骰时降低 X。</p> <p>惊骇1 (Terrifying): 当敌方军团受到因一个或多个具有此特殊规则的模型的近战行动产生的伤害时。直到此次近战行动结束前, 它的士气 (R) 属性将受到 -X 惩罚 (这适用于敌方军团中的所有模型)。并且, 与一个或多个具有此特殊规则的模型交战的军团必须在进行战斗重整行动时投掷一个骰子并将其与自己的士气 (R) 属性相比较。如果掷骰结果小于或等于它的士气, 战斗重整成功。否则重整失败, 这个军团维持溃败状态。</p> <p>吸取精华: 此军团激活时, 移除与此军团交战的敌方军团的所有伤亡指示物。每移除2个指示物, 为此军团回复1点,</p>										

凶神 (Kami Akuma)											140分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
凶神 Kami Akuma	蛮兽	中型	5	1	3	5	8	3	3	2	
单位数量：1											
战场角色：[地]											
单位构成：本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗90分。											
特殊规则	<p>硬化1 (Hardened)：当拥有此特殊规则的军团进行防御掷骰时，在此次防御掷骰中将对方的任何劈斩 (X)，残暴冲击 (X) 或穿甲 (X) 特殊规则降低硬化 (X) 的值。</p> <p>冲击4 (Impact)：拥有此特殊规则的军团可以在成功完成冲锋后对目标执行X次冲击攻击 (详见冲锋行动规则)。</p> <p>勇敢 (Bravery)： 具有此特殊规则的模型忽略可怕和惊骇 (X) 特殊规则。此外，包含具有此特殊规则的模型的军团在激活开始时失去其溃败状态。如果军官或角色模型具有勇敢特殊规则，那么他们所属的军团可以在激活开始时失去其溃败状态。</p> <p>土地的重量：该军团全部在目标区域内时，该军团每个模型视作4个模型，用于夺取目标。</p> <p>石之堡垒：此模型交战范围的友军视作遮蔽。</p>										

天狗武士 (Tengu Bushi)											100分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
天狗武士 Tengu Bushi	蛮兽	中型	8	1	2	5	5	2	1	3	
单位数量: 1											
战场角色: [风]											
单位构成: 本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗70分。											
特殊规则	<p>飞行 (Fly): 全部由拥有此特殊规则的模型组成的军团可以在行进和冲锋时越过其他军团及不可通行地形。在此次移动中, 模型忽略敌方的交战范围。在此军团的模型结束行进时, 不能与不可通行地形或其他的模型底盘重叠, 或处于任何敌方模型的交战范围内。飞行特殊规则不会在军团进行撤离行动, 或在废墟地形中垂直移动时生效。</p> <p>侧面包抄 (Flank): 拥有此特殊规则的军团可以通过增援规则进入战场, 详情请见“增援阶段”小节。</p> <p>流畅队形 (Fluid Formation): 拥有此特殊规则的模型忽略破碎地面, 危险及阻碍地形规则。</p> <p>冲击2 (Impact): 拥有此特殊规则的军团可以在成功完成冲锋后对目标执行X次冲击攻击 (详见冲锋行动规则)。</p>										

恶天狗 (Tengu Akuma)										120分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E
恶天狗 Tengu Akuma	蛮兽	中型	7	3	2	4	4	3	3	1
单位数量：1										
战场角色：[风]										
单位构成：本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗90分。										
特殊规则	<p>飞行 (Fly)：全部由拥有此特殊规则的模型组成的军团可以在行进和冲锋时越过其他军团及不可通行地形。在此次移动中，模型忽略敌方的交战范围。在此军团的模型结束行进时，不能与不可通行地形或其他模型底盘重叠，或处于任何敌方模型的交战范围内。飞行特殊规则不会在军团进行撤离行动，或在废墟地形中垂直移动时生效。</p> <p>侧面包抄 (Flank)：拥有此特殊规则的军团可以通过增援规则进入战场，详情请见“增援阶段”小节。</p> <p>流畅队形 (Fluid Formation)：拥有此特殊规则的模型忽略破碎地面，危险及阻碍地形规则。</p> <p>冲击2 (Impact)：拥有此特殊规则的军团可以在成功完成冲锋后对目标执行X次冲击攻击（详见冲锋行动规则）。</p> <p>弹幕射击：3 范围：10</p> <p>烈焰洪流 (Torrential Fire)： 当拥有此特殊规则的模型对范围内的敌方军团使用射击行动时，所有成功的命中掷骰都会对目标造成一点额外的自动命中。这些额外的射击命中不会产生更多的命中。</p>									

河童武士 (Kappa Bushi)											100分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	CR
河童武士 Kappa Bushi	蛮兽	中型	5	1	2	4	6	3	3	1	6
单位数量：1											
战场角色：[水]											
单位构成：本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗90分。											
特殊规则	无畏 (Fearless)： 拥有此特殊规则的模型忽略“可怕”和惊骇 (X) 特殊规则。										
指挥能力	每次激活河童武士可以使用一个命令： 战场祝福： 目标友方军团在执行近战行动时重投失败的“6”骰。 抚慰之水： 友方军团恢复1点伤害。										

折纸战士 (Origami Warriors)											80分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
折纸战士 Origami Warriors	蛮兽	轻型	6	1	2	4	5	3	3	1	
单位数量: 1		暂无									
战场角色: [无]											
单位构成: 本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗70分。											
特殊规则	<p>虔诚 (Devout): 当拥有此特殊规则的军团被作为牧师 (X) 咒语的目标时, 一个失败的魔法掷骰会被转化为成功。</p> <p>侧面包抄 (Flank): 拥有此特殊规则的军团可以通过增援规则进入战场, 详情请见“增援阶段”小节。</p> <p>冲击2 (Impact): 拥有此特殊规则的军团可以在成功完成冲锋后对目标执行X次冲击攻击 (详见冲锋行动规则)。</p> <p>致命消亡 (Lethal Demise): 拥有此特殊规则的模型无法被治疗伤害。每当拥有此特殊规则的模型受到敌方军团近战攻击 (而不是士气测试) 的伤害时, 那个敌方军团会受到同样数量的命中。</p> <p>这些命中将按照近战行动结算, 并按照其规则分配伤害和结算交战范围。</p>										

胴丸精魂 (Domaru damashi)											100分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
胴丸精魂 Domaru Jinsei	蛮兽	中型	7	1	3	5	6	2	3	1	
底座数量：1											
战场角色：[无]											
单位构成：本单位由1个模型构成。每添加一个模型消耗90分。											
特殊规则	<p>冲击2 (Impact)：拥有此特殊规则的军团可以在成功完成冲锋后对目标执行X次冲击攻击（详见冲锋行动规则）。</p> <p>不可阻挡 (Unstoppable)：此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p>										

式神(Shikigami)											80分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
式神 Shikigami	步兵	轻型	6	1	2	1	2	3	2	1	
底盘数量：4				暂无							
战场角色：[无]											
单位构成：本单位由4个模型构成，包含一个队长。每添加一个模型消耗20分。											
特殊规则	<p>毫不在意 (Oblivious)：拥有此特殊规则的模型士气测试时每两个失败的掷骰只会受到一点伤害（向上取整）。</p> <p>无畏 (Fearless)：拥有此特殊规则的模型忽略“可怕”和惊骇 (X) 特殊规则。</p> <p>不可阻挡 (Unstoppable)：此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p>										

大妖 (Dai Yokai)											450分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
大妖 Dai Bakemono	巨兽	重型	7	1	3	12	9	4	3	2	
受伤属性	巨兽	重型	7	1	2	4	9	4	3	2	
底座数量：1				暂无							
战场角色：[火],[地],[风],[水],[无]											
特殊规则	<p>劈砍 (2) (Cleave)： 当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标1点防御值。</p> <p>不可阻挡 (Unstoppable)： 此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p> <p>冲击6 (Impact)： 此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>惊骇1 (Terrifying)： 与拥有此特殊规则单位接战的军团，受到此军团的伤害后进行士气测试时，将军团的决心值 (R) 降低X。</p> <p>沉重冲击 (Heavy Impact)： 拥有此特殊规则的模型成功冲锋后进行冲击攻击时投掷双倍属性的骰子。迅捷打击 (Swift Strike)： 此怪兽军团可以对同一个目标军团执行第二次近战行动。如果这样做，请使用受伤属性进行。</p>										
特殊规则 (受伤属性)	<p>劈砍 (2) (Cleave)： 当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标1点防御值。</p> <p>连击 (Flurry)： 拥有此特殊规则的模型可以在近战或挑战！行动中重投失败的命中掷骰。</p> <p>不可阻挡 (Unstoppable)： 此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p> <p>冲击3 (Impact)： 此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>惊骇1 (Terrifying)： 与拥有此特殊规则单位接战的军团，受到此军团的伤害后进行士气测试时，将军团的决心值 (R) 降低X。</p> <p>沉重冲击 (Heavy Impact)： 拥有此特殊规则的模型成功冲锋后进行冲击攻击时投掷双倍属性的骰子。</p> <p>迅捷打击 (Swift Strike)： 此怪兽军团可以对同一个目标军团执行第二次近战行动。如果这样做，请使用受伤属性进行。</p>										

野鬼 (Yasei no Bakemono)											260分
名字	类型	等级	M	V	C	A	W	R	D	E	
野鬼 Yasei no Bakemono	巨兽	重型	7	1	3	12	9	4	3	2	
受伤属性	巨兽	重型	7	1	2	5	9	4	3	2	
底座数量: 1				暂无							
战场角色: [火], [地], [风], [水], [无]											
特殊规则	<p>劈砍 (1) (Cleave): 当有此规则的单位进行交战或决斗行动时, 结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标1点防御值。</p> <p>无畏 (Fearless): 拥有此特殊规则的模型忽略“可怕”和惊骇 (X) 特殊规则。</p> <p>不可阻挡 (Unstoppable): 此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p> <p>冲击6 (Impact): 此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>反击 (Counter-Attack): 当敌方军团对拥有此特殊规则的模型进行近战行动时, 每个投出的未修改防御掷骰结果“1”都会对进行攻击的敌方军团造成 1 次命中。这些命中不会受益于影响近战行动的任何特殊规则。</p> <p>拥有此特殊规则的角色模型参与挑战! 时, 每个未修改的防御掷骰结果“1”都会对敌方角色造成 1 次命中。这些命中不会受益于影响挑战! 行动的任何特殊规则。</p>										

<p>特殊规则 (受伤属性)</p>	<p>劈砍 (2) (Cleave)：当有此规则的单位进行交战或决斗行动时，结算那些造成的攻击投防御骰子时降低目标1点防御值。</p> <p>无畏 (Fearless)：拥有此特殊规则的模型忽略“可怕”和惊骇 (X) 特殊规则。</p> <p>连击 (Flurry)：拥有此特殊规则的模型可以在近战或挑战！行动中重投失败的命中掷骰。</p> <p>不可阻挡 (Unstoppable)：此军团在冲锋时获得+2寸距离。</p> <p>冲击3 (Impact)：此军团在结算冲击攻击时每个单位提供X次攻击。</p> <p>反击 (Counter-Attack)：当敌方军团对拥有此特殊规则的模型进行近战行动时，每个投出的未修改防御掷骰结果“1”都会对进行攻击的敌方军团造成 1 次命中。这些命中不会受益于影响近战行动的任何特殊规则。</p> <p>拥有此特殊规则的角色模型参与挑战！时，每个未修改的防御掷骰结果“1”都会对敌方角色造成 1 次命中。这些命中不会受益于影响挑战！行动的任何特殊规则。</p> <p>迅捷打击 (Swift Strike)：此怪兽军团可以对同一个目标军团执行第二次近战行动。如果这样做，请使用受伤属性进行。</p>
<p>特殊行动</p>	<p>燕返 (非战斗行动)：此行动需作为该军团第一次行动。野鬼立刻执行直接向前的12寸行进忽略一切途中的军团和人物。在结束行进时，本模型要处于合法位置。选择一个野鬼路过的敌方军团，并对他执行一个免费的额外近战行动。这些命中视作野鬼正面接触。行动执行后，本军团激活立刻结束。</p>