

パーソナル秘密：異人

パーソナル秘密：異人 魔法使い パーソナル秘密 「魔法」(P.210)を使用することができる(1つ以上の妖術分野の特技を修得しているキャラクターしか、この【秘密】は修得できない)。	ハンドアウト 名前 使命	パーソナル秘密：異人 忍者狩り パーソナル秘密 忍者のキャラクターに対して攻撃が成功した場合、1D6点の接近戦ダメージを与えることができる。また、自分に対してマイナスの【感情】を持っているキャラクターに対して攻撃が成功し、相手が回避判定に失敗した場合、さらに接近戦ダメージを1点与えることができる。	ハンドアウト 名前 使命
---	--	--	--

パーソナル秘密：異人 分神 パーソナル秘密 各シーンの最初、もしくはラウンドの最初に【生命力】1点を消費すると、そのセッション中に同じシーンに登場したキャラクターに変身することができる。そのシーンの間、奥義、【情報】、忍具、そして現在の【生命力】以外は、そのキャラクターのデータとして扱う(忍者に変身した場合、戦闘中は忍者としてのルールに従う)。	ハンドアウト 名前 使命	パーソナル秘密：異人 王者 パーソナル秘密 あなたに対して「忠誠」か「狂信」の感情を持つキャラクター1人につきゲーム中1回、その手番に、そのキャラクターの行動を自由に操作することができる(ただし、奥義や忍具は、元もとのプレイヤーの許可がないと使用できない)。	ハンドアウト 名前 使命
--	--	--	--

パーソナル秘密：異人 帰還者 パーソナル秘密 誰かが奥義を使ったときに使用できる。このキャラクターは、【生命力】を1点消費すると、その奥義を無効化することができる。	ハンドアウト 名前 使命	パーソナル秘密：異人 亡者 パーソナル秘密 このキャラクターは、自分の【生命力】を減少しなければいけないとき、この【秘密】が明らかになっていなければ、その【生命力】の減少を無効化することができる。また、自分に対してプラスの【感情】を持っているキャラクターによって、【生命力】を2点以上失われたとき、そのダメージを1点減少できる。	ハンドアウト 名前 使命
---	--	---	--