ハンドアウト：PC①

使命

ハンドアウト
名前：PC①

指定流派：不知火 10代の少年・少女

不知火の生き残りとして、
あなたが行うべきことは一族の再興
である。
再興のため、必ず成し遂げなければ
ならない儀『火神被殺』。
それは『宝珠・迦具土』をその身に
宿すPC②を、この手で殺すことで
ある。
一族に遺された『神鏡・啼沢女』を
手に、あなたは誓いを立てた。

あなたの【使命】は
PC②を殺すことである。

秘密

ハンドアウト
**この秘密を自分から
明らかにすることはできない**

あなたの命を繋いでいるのはPC③
に与えられた『神鏡・啼沢女』の力
によるものだ。
PC③に助けられるまでの記憶を失っ
ているあなたにとって、PC③は何者
にも代えがたい存在だ。
あなたの【本当の使命】はPC③に
恩を返すことである。
しかし、あなたの肉体は死した不知
火の一族の業火によって呪われ支配
されている。
この支配を脱するまで、あなたの【使
命】はPC②を殺すことである。
支配されているか、聞、無の職業は
GMが決定する。

176mm(折りたたみ時88mm)×63mmサイズ　※スリーブなどに入れる場合はMtG対応スリーブをご利用下さい。

ハンドアウト：PC②

使命

ハンドアウト
名前：PC②

指定流派：鞍馬神流 10代の少年・少女

あなたは『宝珠・迦具土』を心臓に
宿している。
あなたの死は『宝珠・迦具土』の
破壊をも意味しているのだ。
『宝珠・迦具土』が破壊されれば、
世に力が溢れ新たな忍神が誕生する
ことだろう。
それを防ぐのがあなたの使命だ。

あなたの【使命】は
『宝珠・迦具土』を守ることである。

秘密

ハンドアウト
**この秘密を自分から
明らかにすることはできない**

心臓である『宝珠・迦具土』を一度でも失っ
た場合、あなたはエンディングフェイズで
死亡する。『宝珠・迦具土』と一体化してい
るため、あなたは《百燐》か《炎刃》の【忍
法】を使用することが出来る。
鞍馬神流はあなたを餌に火神をおびき出そ
うとしている。だが、『宝珠・迦具土』を使
うことは危険な賭けでもある。クライマッ
クスフェイズ終了時に火神が死亡していな
かった場合、鞍馬神流の手によってあなた
と『宝珠・迦具土』は封印される。

「君を自由にする」PC④はあなたにそう約
束してくれた。相手が約束を守ってくれる
ならば、あなたは【使命】を自らが自由に
なることに変更しても構わない。

176mm(折りたたみ時88mm)×63mmサイズ　※スリーブなどに入れる場合はMtG対応スリーブをご利用下さい。

ハンドアウト：PC③

使命

ハンドアウト
名前：PC③

指定流派：魔忍の血統

全てが灰燼と帰した場所。
そこに倒れていた幼子『PC①』。
気まぐれか、必然か、君はその子を
拾い、共に生きてきた。
その生活は楽しかった。
これからも共にいよう。
そう願っている。

あなたの【使命】は
PC①を助けることである。

秘密

ハンドアウト
**この秘密を自分から
明らかにすることはできない**

あなたは火神と称される
不死の命を持つ存在だ。だが、己のうちに
あった力『宝珠・迦具土』を奪われた上、
瀕死のPC①を助けるために不死の命の源
である『神鏡・啼沢女』を与えた今、あな
たは定められた命を持っただの怪物となっ
てしまった。
《学性因子》の【背景】を修得し、更に好き
な【妖魔忍法】を1つ修得すること。
神であった頃の記憶も薄れた今、胸に募る
は共に生きてきたPC①への想いのみ。
PC①と互いにプラスの【感情】を結んでい
る場合、あなたは自分のドラマシーンでPC
①と何かを約束し、それを【使命】とする
ことも出来る。

176mm(折りたたみ時88mm)×63mmサイズ　※スリーブなどに入れる場合はMtG対応スリーブをご利用下さい。

ハンドアウト：PC④

使命

ハンドアウト
名前：PC④

指定流派：比良坂機関

PC②が物心ついた頃から、
あなたはPC②をそばで支えてきた。
その胸に巣食った『宝珠・迦具土』。
これを守るのがあなたの使命。
そう聞かされてきた。
そのためには、PC②をしっかりと
守っていかなくては。

あなたの【使命】は
PC②を守ることである。

秘密

ハンドアウト
**この秘密を自分から
明らかにすることはできない**

PC②は不知火の生き残りであり、『宝珠・
迦具土』の器である。クライマックスフェ
イズ開始時にPC②が『宝珠・迦具土』を持っ
ていた場合、PC②は火神となる。

あなたの【本当の使命】は火神を殺すことだ。
「君を自由にする」PC②にそんな約束をし
たのはPC①である。あなたはその約束の
相手が自分であるとPC②に思い込ませ、
あなたの傍にいるように縛りつけた。

しかし、ずっと共に過ごしてきたPC②を
あなたは失いたくない。
PC②があなたにプラスの【感情】を抱いて
くれるのであれば【使命】をPC②を自由
にすることに変更してもよい。

176mm(折りたたみ時88mm)×63mmサイズ　※スリーブなどに入れる場合はMtG対応スリーブをご利用下さい。

プライズ：宝珠・迦具土

秘密

ハンドアウト
名前：宝珠・迦具土

PC②が持つプライズ。
PC②の心臓に宿っている
炎の神の力。

プライズの保持者は
この【秘密】の調査が可能である。

秘密

ハンドアウト
**この秘密を自分から
明らかにすることはできない**

『宝珠・迦具土』を宿した『火神』を
殺害することで『神産みの儀式』は
完成する（殺害後にプライズを押し
付けてもよい）。
儀式を完成させた者は神の力を得て
『忍神』となる。
忍神は、戦果として願いを1つ叶え
ることが出来る。
ただし『死亡した火神の復活』だけ
は叶えることが出来ない。

忍神は穢れを1D6点受ける度にこの
願いの数を1つ増やすことができる。
この効果で生命力が0以下になった
場合、そのキャラクターは死亡する。

176mm(折りたたみ時88mm)×63mmサイズ　※スリーブなどに入れる場合はMtG対応スリーブをご利用下さい。

プライズ：神鏡・啼沢女

秘密

ハンドアウト
名前：神鏡・啼沢女

PC①が持つプライズ。
その鏡に何を映すのか。

プライズの保持者は
この【秘密】の調査が可能である。

秘密

ハンドアウト
**この秘密を自分から
明らかにすることはできない**

PC①に取り憑く『不知火』の一族の業火を
抑えつける役目を持つ鏡。
PC①が『神鏡・啼沢女』を失った場合、
業火に包まれクライマックスフェイズ終了
後に死亡する。
また、『宝珠・迦具土』を保持している者は、
『神鏡・啼沢女』を手に入れない限り妖魔化
して暴走し、エンディングフェイズにて完
全に妖魔となる。

『神鏡・啼沢女』は愛によって力を活性化さ
せる。『神鏡・啼沢女』の保持者は、シー
ンに登場しているキャラクター2人のプラ
スの【感情】を失わせる代わりに、不知火
の一族の呪いによる効果をクライマックス
フェイズ終了まで無効化することが出来る。

176mm(折りたたみ時88mm)×63mmサイズ　※スリーブなどに入れる場合はMtG対応スリーブをご利用下さい。