

建立特務

建立特務

既然您已了解背景知識與基本概念，我們將進入正題。在本節中，我們會引導您完成創建影痕特務的七個步驟。

家園

所有特務都來自某個地方。您需要決定自己來自哪個世界。此選擇不僅決定了您特務成長的地方及他們在非執勤時返回的地方，而且還賦予他們自加入影痕機關以來一直磨練的一項獨特能力。

人生歷程

在加入機關前，影痕特務的生活就充滿了精彩。人生歷程透過一系列的表格選擇來充實特務的背景。

屬性

在做任何事之前，您需要了解特務的基本能力。此步驟中，您將確定角色在三個屬性方面的天賦能力：心靈、體格和靈魂。您還獲得次要屬性，這些屬性決定了您的承受傷害能力、速度和其他固有因素。

技能

特務通常因其技能而被招募，這些技能根據其出身可能差異很大。在此步驟中，您將能夠決定您的特務在被招募之前接受過哪些訓練，以及在訓練期間學會了哪些技能。

怪癖

輕描淡寫地說，影痕特務往往是「有趣的」。他們通常具有強烈的個性、非凡的才能和顯著的障礙。在此階段，您能通過選擇價值相等的負面特徵來為您的特務購買正面特徵。

忍者氏族

所有影痕特務都是忍者家族的成員之一。在氏族中，您的特務花費了一年艱苦的時間磨練自己的身心，學習世代相傳的古老技巧。當您選擇一個氏族時，您將獲得豐富的技巧和稱為「秘傳之術」的秘密魔法，這將在您的任務中幫助您。

裝備

一旦您創建了特務，最後一步就是構築特務的物品欄。您將有 15 點徵用點(RP)，用於從影痕入門套組中的軍械小冊子或《黑暗窺視》小冊子的軍械章節購買裝備來填滿此物品欄。

家園

家園

好的，創建你的影痕特務的第一步是決定他們來自哪個世界。《暗影之痕》中，有四個世界捲入了《面紗戰爭》：「第一世界」、中津國，以及三個「被感染」的世界：鋼鐵宮廷、第五街頭和避難所。大多數特務來自中津國，因為在此世界裡，影痕機關是政府部門，而非秘密組織。話雖如此，許多特務最初是來自被感染世界的平民，他們有意或無意地捲入了《面紗戰爭》，並決定加入以保護他們的家園。

你的出身地將影響你特務的歷史以及他們在組織外的日常生活。在第二步中，它將決定他們人生歷程中的某些選擇。最值得注意的是，你的家園有一個重要的機制上好處。

家園能力

你家園的主要好處是你的家園能力。經過廣泛的訓練，來自每個世界的特務開始將他們世界獨特的精神模式磨練成一種實用的能力。一旦你選擇了其中一種能力，你就無法獲得其他能力，所以要仔細選擇。

扮演你的家園

即使在您不擲骰時，特務的家園也能為您提供許多關於如何扮演他們的有趣線索。就敦子而言，我們知道她在中津國長大，這意味著她更熟悉妖怪，並且不會被魔法或神靈嚇到。但她從未見過其他世界的一半事物，這意味著她可能會對其他特務認為司空見慣的物體和概念（如電視或電子遊戲）著迷。

自創家園

您可能正在查看所列出的家園列表，並想知道：「等等，如果這是個多維度的遊戲，為什麼我只能扮演來自四個維度的特務？」在創作《暗影之痕》時，目標是呈現一個能隨時間推移而擴展的多元宇宙。我們沒有決定把一切細節都百科全書式的創作出來，而是選擇先重點關注核心的四個世界。這使我們能夠以他們應有的深度呈現這些世界，並為隨著遊戲發展引入新的世界大門。話雖如此，一旦您開始玩遊戲，如何玩則完全取決於您。如果您真的想要擁有來自這裡未展示的不同世界的特務，我們鼓勵您嘗試。畢竟，您是自己馬賽克的主人。您能通過簡單地更改世界的風味文字來相對容易地做到這一點，或者從現有的家園中選擇三個能力並將之組合，以形成您想要的家園風格。如果您特別有冒險精神，則可以自己替新世界開發家園能力，但請記住，除非小心謹慎，否則這可能導致問題。有時獨特的想法並不一定適合所有遊戲。您可以使用下面的範例來了解如何組合新的家園能力。

- 屬性能力：對次要屬性（如速度或生命值）進行微小的提升。
- 技能能力：允許角色忽略特定技能或技能組合中的 1，或設定最低成功率。
- 狀態能力：使角色免疫輕微狀態或減輕較大狀態的影響。
- 特殊能力：賦予角色一種與現有規則互動的獨特方式，使其獲得輕微的優勢。

中津國

中津國是個未完成的世界，類似於日本列島，地平線之外是一片動盪混亂的海洋。在發現「馬賽克」之前，這個群島完全孤立地存在，中津國的人民分為三種文化：佔據大部分島嶼的日本帝國；航海的琉球島國，遍布群島南端有許多小島；以及控制著阿伊努茅希利島碎片的阿伊努人。這些人是由建造中津國的神靈創造的，每種文化都崇拜自己的神靈氏族。這種與神靈連結至關重要！尤其是現在，人類正悄悄走出自己的城牆城市，希望收復複雜草叢生的廢墟。

這個群島本身鬱鬱蔥蔥，充滿生機，是「馬賽克」中唯一已知的神靈的故鄉。自歷史之初，人類就與神、靈和怪物共存，甚至成為狡猾的巫師和強大的祭司。你的生活可能在高牆環繞的城市或最近從荒野中開墾出來的小村莊中度過。由於帝國努力維持來之不易的和平，戰爭的餘波仍然可以預見。對你而言，特務組織只是帝國的另一個分支，你可能對「馬賽克」的概念並不感到驚訝，反而對你自身世界之外的獨特世界感到好奇。

家園能力

- 鄉野傳說 **Folktales**

每當你被要求進行一次【知識】檢定以瞭解關於妖怪的情報時，你將會自動成功。

- 騷靈現象 **Poltergeist**

當位於靈界時，你可以如同處於人間界一樣正常與事物互動，然而你每次都必須花費1點查克拉才能執行1個動作。

- 靈視 **Spirit Sight**

以一個動作，擁有靈視的角色能感知到存在於靈界中的事物，持續10分鐘。然而，在使用這個感官期間，因為難以區別靈界和人間界存在的事物，該角色在針對人間界的事物時所進行的【察覺】檢定將承受－1減值。

鋼鐵宮廷

鋼鐵宮廷是一個處於世界大戰邊緣的繁華世界。被感染的區域，維多利亞帝國，是一個龐大而機械化的帝國，總是對其鄰國邊境施加壓力，並利用下層階級來煽動工業的火焰。儘管如此，鋼鐵宮廷仍然是一個充滿奇蹟的領域，每天都有奇妙的發明獲得專利，令人敬畏的藝術和文化作品在世界各地蓬勃發展。你在鋼鐵宮廷的生活充滿了發條裝置、蒸汽動力自動機，以及民族主義宣傳和無政府主義宣言的奇怪混合物。根據你在嚴格的社會等級制度中的地位，你的生活可能會截然不同，從住在擁有無數僕人的豪宅到住在簡陋的一居室房屋並在塵土飛揚的院子裡工作，篩選灰燼以尋找可以出售的布料和金屬碎片。

家園能力

- 器械之心 **Gearheart**

透過採取一個動作，你可以檢視機器以獲取關於上一個使用了這台機器的人、或者他對機器做了什麼的有用情報。

- 情理推斷 **Judge & Jury**

你總是能詢問主持人你認識的角色在特定情況、提議或事件中可能會如何反應，並獲得有用的答案。

- 深藏不露 **Viper's Smile**

當試圖向某人隱藏你的情緒或意圖時，你能選擇直接獲得5次成功，而不用進行【表演】檢定。

第五街頭

與其他世界相比，第五街頭是一個快節奏的世界，被認為是狂熱的。被感染的區域橫跨美利堅合眾國，這個國家目前正從「結束所有戰爭的戰爭」中恢復過來。種族、信仰和階級之間的緊張關係很高，一場道德恐慌導致了酒精的禁令，從而導致了走私集團和有組織犯罪的興起。在許多方面，第五街頭更像是一部通俗小說或黑色電影，而不是「現實世界」。你在第五街頭的生活似乎直接來自電影膠片，幾乎任何事情都是可能的。對你來說，不得不在高速追逐中躲避一輛呼嘯而過的T型福特汽車是司空見慣的事情，你可能還會關注洛杉磯自己的披風十字軍「鯊魚」的英勇事蹟。你可能是自己故事中的明星，也可能是別人故事中的配角。

家園能力

- 只是路人 **Background Character**

你永遠不是敵意的第一個目標，除非有充分的理由，否則人們不會特意檢查你或與你交談。

- 幸運女神 **Lady Luck**

在每個任務開始時，你獲得三枚代幣。任何時候當你進行檢定時，你可以消耗一枚代幣以在檢定的擲骰之前或之後獲得+1加值。

- 敘事線索 **Narrative Clues**

如果你的分析動作、察覺或知識檢定失敗，GM仍然會根據環境給你關於該主題的一個小線索或細節。

避難所

避難所是個現代世界，當成千上萬流離失所的妖怪降臨時，它遭受了一場混亂的颱風的襲擊。已知的唯一倖存者是聯合國塞勒涅計劃的公民，數百萬居住在環繞新建月球殖民地塞勒涅的空間站中的人。這些勇敢的先驅在幾十年前與地球失去了聯繫，至今仍不知道是什麼摧毀了他們的星球。現在，剩下的人類分裂了。有些人想返回地球並發現真相，而另一些人則想啟航前往太空尋找新的家園。你在避難所的生活圍繞著生存和減壓展開。你可能住在其中一個巨大的空間站棲息地的小公寓裡，白天做著平凡的工作，但是當空間站的夜間循環啟動時，你會放鬆自己，參觀華麗的劇院和虛擬遊樂場，並觀看太空飛船比賽。

家園能力

- 宇航訓練 **Astronaut Training**

你免疫於噁心狀態的影響。此外，你可以閉氣長達30分鐘，而非原本的1分鐘。

- 直覺 **Instinct**

藏匿狀態下對你進行物理互動的角色不會獲得+2加值的好處。

- 心靈壁壘 **Metacognition**

你在結束精神狀態的檢定中獲得+2加值。此外，你每個回合可以進行一次技能檢定來試著移除精神狀態，而不用採取動作。

人生歷程

人生歷程

好的，創建你影痕特務的第二步是決定背景。影痕特務往往有著有趣或不尋常的故事。你能查看接下來的一系列表格，在每個表格上擲骰，並參考與你家園有關的部分來發展特務的故事。這將為你提供關於你特務背景的關鍵細節，你能將這些細節編織成一個單一的故事。

在任何表格上，你都能選擇結果而不擲骰。如果你遇到兩個或多個擲骰結果似乎不一致的情況，你可能會想這樣做。也許你的童年環境是一座豪宅，但你的家人卻是下層階級的罪犯。在這種情況下，我們總是建議你在重新擲骰或選擇其他東西之前，先考慮如何調和這些矛盾。如果你能解決這些矛盾，它們可以引導出很棒的角色想法。也許你的角色確實來自一個下層扒手家庭，但他們多年來一直勒索一個貴族家庭來供養他們。或者他們可能秘密地住在豪宅的閣樓裡。

這些初步的擲骰只是為了讓你更深入地了解你特務的歷史，它們沒有任何機制上的影響。它們可能會暗示關於你特務的一些事情，但你可以稍後再處理這些事情。

編織故事

如果你們一起創建角色，一個有趣的事情是將人生歷程編織在一起。如果特務來自同一個家園，這會最容易，在這種情況下，你可以讓你的特務成為親戚，讓他們參與相同的事件，或者讓他們認識相同的人。然而，你也可以通過假設一個特務比另一個更早加入組織，或者讓特務因為妖怪造成的裂縫而相遇，來將來自不同世界的特務聯繫起來。你甚至可以規定一個特務通過裂縫掉進了另一個特務的世界，直到後來才被影痕機關發現。

我活了很久。我敢說，比中津國的大多數生物都要長。我出生在幾個世紀以前，在統一戰爭之前，在《百年哀慟》之前，甚至在第一位天皇建立日本帝國之前。親愛的讀者，我必須承認，我對早年的生活記憶不多。大部分時間我都花在隱居島上的屏風岩頂上莊嚴地沉思。那是一個寧靜的島嶼，有很多東西可以讓入消遣。我從我的高處觀察大陸發展了幾十年，然後才選擇四處遊歷。我變得更明智了。在我的旅途中，我看到了許多令人難以置信的景象。我在伏見的稻荷神社向稻荷神獻上了祭品。我幫助農民驅逐死去的親人和陣亡戰士不安的靈魂。哎呀，我甚至曾經因為在秋田冒充武士而被監禁。哈！那真是太有趣了！我本該被處決，但他們不知道他們抓住了誰！我以戲劇性的方式逃脫了，在此過程中還把不少人的眉毛都燒焦了。你看，我旅行是為了體驗世界。我離開我的山中家園後，為了避免驚擾當地人，我化身為人類。在他們中間行走，沒有人知道我是誰，這真是太棒了。我收集故事。我的生活越精彩，我能講的故事就越多！也許，有了更多的故事可以講，我可以教育更多的人了解不同的生活方式。

出生地

中津國出生地區

1. 在琉球群島
2. 在本州島
3. 在四國島
4. 在九州島
5. 在其中一個小島上
6. 在阿伊努莫西里島

鋼鐵宮廷出生地區

1. 在聯合王國
2. 在大維多利亞帝國的領地

3. 在歐洲大陸
4. 在鄂圖曼帝國
5. 在美洲
6. 在亞洲

第五街頭出生地區

1. 在美洲西岸
2. 在美洲東岸
3. 在美國南方腹地
4. 在加拿大或墨西哥
5. 橫跨大西洋
6. 橫跨太平洋

避難所出生地區

1. 在泛非洲棲息地
2. 在泛美洲棲息地
3. 在泛亞洲棲息地
4. 在泛歐洲棲息地
5. 在塞勒涅殖民地
6. 在其中一個較小的太空站上

家庭

父母

1. 你的父母充滿愛且友善
2. 你的父母冷淡疏遠
3. 你的父母在某些方面有虐待行為
4. 你有養父母
5. 你從未認識你的父母
6. 你的父母正盡他們最大的努力

兄弟姊妹

1. 你沒有兄弟姊妹
2. 你有一位哥哥或姐姐
3. 你有一位弟弟或妹妹
4. 你有很多弟弟或妹妹

5. 你有很多哥哥或姐姐
6. 你是許多兄弟姊妹中的老二

家庭關係

正面或負面

- 1 正面
- 2 負面

簡單或複雜

- 1 簡單
- 2 複雜

家庭地位

中津國家庭地位

1. 外來者, 殯葬業者, 罪犯
2. 中堅份子, 農民, 漁民, 獵人
3. 工匠, 木匠, 泥瓦匠, 鐵匠, 藝術家
4. 演藝人員, 演員, 音樂家, 詩人
5. 管理者, 貴族, 朝臣, 祭司
6. 戰士, 武士, 浪人, 戰武僧

鋼鐵宮廷家庭地位

1. 外來者, 無政府主義者, 移民, 盜墓者
2. 中堅份子, 電子農民, 工廠工人, 漁民
3. 工匠, 建築師, 工程師, 裁縫
4. 演藝人員, 演員, 作家, 音樂家
5. 管理者, 貴族, 祭司, 教授
6. 戰士, 士兵, 私掠船員, 警察

第五街頭家庭地位

1. 外來者, 移民, 暴徒, 前罪犯
2. 中堅份子, 管理員, 工廠工人, 農民
3. 工匠, 廚師, 發明家, 珠寶商
4. 演藝人員, 馬戲團表演者, 演員, 魔術師

5. 管理者, 政治家, 秘密社團, 官僚

6. 戰士, 警察, 賞金獵人, 守護特務

避難所家庭地位

1. 外來者, 無政府主義者, 幫派成員

2. 中堅份子, 管理員, 飛行員, 小隔間職員

3. 工匠, 製造者, 文化創造者, 工程師

4. 演藝人員, 電影明星, 演員, 表演藝術家

5. 管理者, 政治家, 經理, 官僚

6. 戰士, LDF特務, 靈能戰士, 賞金獵人

童年環境

接下來我們將從決定童年環境開始。有些經歷是普遍的, 而有些則是你只能在一個世界擁有的。為了確定你的特務在哪裡長大, 你針對家園的環境表格、通用環境和旅行表格中各擲一顆骰子確認對應的結果。或選擇你最喜歡的一個並記錄下來。

通用環境

1. 在一個狹小的公寓裡

2. 在一個簡陋的家裡

3. 在孤兒院或收容所

4. 在一個小型社群裡

5. 在一個主要的大都市裡

6. 在富裕親戚的家中

旅行環境

1. 漂泊不定

2. 偷渡上船

3. 在船上

4. 在一個游牧團體中

5. 從一個城鎮漫遊到另一個城鎮

6. 在逃亡中/某種原因

中津國環境

1. 在海上的漂浮村莊

2. 在寺院裡

3. 在漂浮島上的村莊

4. 在樹頂上的村莊
5. 在荒野中的廢墟裡
6. 在海底城市

鋼鐵宮廷環境

1. 在塵土飛揚的地方
2. 在工廠宿舍
3. 與其他多個家庭合住
4. 在驛站客棧
5. 在無政府主義者的巢穴
6. 在飛船上

第五街頭環境

1. 在傭兵鎮
2. 在帳篷城
3. 在房屋的爬行空間
4. 在教堂
5. 在幫派藏身處
6. 在遊樂園或馬戲團

避難所環境

1. 在生物塔
2. 在工業住宅單元
3. 在維護人員宿舍
4. 在購物中心
5. 在棲息地的通風口
6. 在公園

最大影響

中津國影響

1. 你的家庭
2. 你的朋友
3. 一位老師
4. 一個派系成員
5. 一位影痕特務

6. 武士道

鋼鐵宮廷影響

1. 你的家庭
2. 你的朋友
3. 一位老師
4. 一個派系成員
5. 廉價驚悚小說
6. 神秘學家

第五街頭影響

1. 你的家庭
2. 你的朋友
3. 一位老師
4. 一個派系成員
5. 電影
6. 一個社會邊緣人

避難所影響

1. 你的家庭
2. 你的朋友
3. 一位老師
4. 一個派系成員
5. 社群媒體
6. 一位名人

如何捲入面紗戰爭

中津國

1. 你自願加入對抗妖怪
2. 你被朋友說服加入
3. 你取代了在組織中的一位親戚
4. 一位特務救了你
5. 一個妖操縱了你
6. 你想要見識「馬賽克」

感染世界

1. 一位特務救了你
2. 組織發掘了你
3. 一個妖操縱了你
4. 你是「附帶損害」
5. 你協助一位特務執行任務
6. 你偶然發現一個裂縫並穿了過去

重要生活事件

好的，現在我們來決定你的特務經歷過哪些重要的生活事件。首先，骰一顆骰子確定表格，接著再骰一次確定事件。

- 1: 職業事件
- 2: 悲劇事件
- 3: 關係事件
- 4: 成就事件
- 5: 犯罪事件
- 6: 超自然事件

如果你想為你的特務增加更多波瀾，你可以重複這個過程以生成第二甚至第三個重要的生活事件。

職業事件

1. 你曾在軍隊服役
2. 你成為了義警
3. 你曾跟著馬戲團旅行
4. 你曾為一位重要人物擔任信差
5. 你成為了一位政治人物
6. 你獲得了一些小名氣

悲劇事件

1. 你有過瀕死經驗
2. 你失去了一位摯愛
3. 你曾在野外迷路
4. 你住院了好幾個月
5. 你染上了癮頭
6. 有人拋棄了你

關係事件

1. 你收了一個學徒或自己當了學徒
2. 你有了孩子
3. 你與某人建立了親密的關係
4. 你結婚了
5. 你過著雙重生活
6. 你樹立了一個競爭對手

成就事件

1. 你創作了一件美麗的藝術品
2. 你擺脫了貧困
3. 你經歷了一趟改變人生的旅程
4. 你克服了成癮
5. 你接受了高等教育
6. 你掌控了自己的生活

犯罪事件

1. 你被誣陷犯罪
2. 你策劃了一場搶劫
3. 你殺了人
4. 你偽造了自己的死亡
5. 你庇護了一名通緝犯
6. 你曾被錯誤監禁

超自然事件

1. 你目睹了不可思議的事情
2. 你捲入了一個陰謀論
3. 你相信有神明與你聯繫
4. 你曾被鬼魂纏身
5. 你曾被一個「神秘生物」攻擊
6. 你相信你在夢中看到了未來

屬性

主要屬性

創建特務的第三步是決定屬性。每個屬性都被賦予一個介於 1 和 3 之間的值，並且每當你進行屬性檢定時，你會加上該屬性的值，這個值代表了你的天賦。

- **心靈**: 你特務的心靈代表他們的智力、智慧和手眼協調能力。心靈用於回憶資訊、解決謎題或使用遠程武器。
- **體格**: 你特務的體格代表他們的速度、反應能力和純粹的體力。體格用於戰鬥中進行攻擊和在敵人與地形之間移動。
- **靈魂**: 你特務的靈魂代表他們的同理心、魅力和意志力。靈魂用於施展「秘傳之術」、抵抗精神和靈性攻擊以及吸引他人。

屬性意義

1 - 未受訓練 2 - 受過訓練 3 - 熟練

次要屬性

除了主要屬性外，你的特務還擁有次要屬性。這些屬性不用於進行屬性檢定。而是表示特務擁有的特定能力和資源，以及他們保持戰鬥的能力。

- **查克拉**: 你特務的查克拉代表他們可以用來驅動「秘傳之術」的能量。
- **速度**: 你特務的速度代表他們在移動或疾馳動作中移動的速度。
- **財富評級**: 你特務的財富代表他們擁有的金錢數量以及這如何決定他們的生活方式。
- **生命值**: 你特務的生命值代表他們的堅韌程度以及他們在戰鬥中能夠承受多少傷害。

選擇主要屬性

要決定你特務的屬性，選擇你最好的屬性標記為 3，你的第二好的屬性標記為 2，最後一個屬性標記為 1。

標記次要屬性

角色的次要屬性一開始是固定的。

- 查克拉從 3 開始。
- 速度從 30 呎開始。
- 財富從 2 開始。
- 生命值從 10 開始。

技能

技能

創建特務的第四步是決定他們接受過哪些訓練。每個技能都被賦予一個介於 0 和 3 之間的值，並且每當你進行檢定時，你將會加上與該技能相關的屬性的值，這個值代表了你在該技能方面的訓練程度。

技能意義

0 - 無技能 1 - 受過訓練 2 - 熟練 3 - 大師

心靈

- 【察覺】：注意到隱藏的事物或躲避潛行擊殺的技能。
- 【偽裝】偽裝角色或隱藏物品的技能。
- 【工程】修理或創造機械物體的技能。
- 【知識】回憶資訊、破解代碼或創造密碼的技能。
- 【射術】使用遠程武器（如手槍和手裡劍）的技能。
- 【醫藥】診斷、進行手術或進行急救的技能。

體格

- 【運動】跳躍、攀爬和進行其他體育特技的技能。
- 【耐力】承受毒藥和艱辛或堅持到底的技能。
- 【機動】駕駛車輛或騎乘坐騎的技能。
- 【近戰】在沒有武器或使用近戰武器的情況下戰鬥的技能。
- 【潛匿】躲藏、偷偷摸摸或安靜地行動的技能。
- 【力量】用力量壓制他人或操縱物體的技能。

靈魂

- 【藝術】以各種媒介創作藝術的技能。
- 【洞悉】了解他人的性格和感受的技能。
- 【專注】進行「秘傳之術」和克服干擾的技能。
- 【操縱】強迫他人做你想要的事情或感受到你想要他們感受到的情緒的技能。
- 【表演】唱歌、演奏樂器或表演的技能。
- 【抵抗】抵抗操縱和魔法攻擊的技能。

選擇技能

要決定你特務的技能，選擇五個技能標記為 2，然後選擇七個技能標記為 1。

怪癖

怪癖

創建你的特務的第五步是決定他們的長處與短處。長處是你的特務擁有的天生能力或額外加成，但短處是固有的懲罰和負面影響。

短處

- 壞脾氣 **Bad Tempered**

你在抵禦嘲諷社交動作時承受－1減值。

- 重聽 **Hard of Hearing**

你在察覺檢定或需要聽力的技能檢定中承受－1減值。

- 斷臂 **Missing Arm**

你再也無法使用你的其中一條手臂、或用它來執行任何行動。

- 弱視 **Poor Eyesight**

你在察覺檢定或需要視力的技能檢定中承受－1減值。

- 竊盜癖 **Kleptomaniac**

你必須通過普通難度(2)的【抵抗】檢定才能忍住偷竊衝動。

- 斷腿 **Missing Leg**

你的速度減少 20 呎，並且在【運動】檢定中承受－2減值。

- 懦弱 **Faint-Hearted**

你在抵禦威脅社交動作時承受－1減值。

- 好色 **Lascivious**

你在抵禦魅力社交行動時承受－1減值。

- 羞怯 **Shy**

你必須進行一次普通難度(2) 的【抵抗】檢定才能和陌生人說話。

- 無情冷面 **Deadpan**

你在進行魅力或說服社交動作時承受－1減值。

- 極度自負 **Massive Ego**

你必須進行一次普通難度(2) 的【抵抗】檢定才能忽視別人對你的輕蔑。

- 心虛氣短 **Terrible at Lying**

你在用於說謊的操縱檢定中承受－2減值。

長處

- 雌雄同體 **Androgynous**

你在偽裝成不同性別時永遠不會受到【偽裝】檢定的減值。

- 膽氣過人 **Lionhearted**

你在抵禦威脅社交動作時獲得+1加值。

- 堅忍不拔 **Tough as Nails**

你的生命值+3點。這個長處可以被獲得二次。

- 動物磁鐵 **Animal Magnet**

除非你敵對牠們，否則所有動物都認為你是朋友。

- 完美記憶 **Perfect Memory**

一旦你留下記憶，你就能在任何時候完美地把它回想起來。

- 異狀顯著 **Unique Mannerisms**

你的團隊總是知道你何時被附身或受到魔法影響。

- 雙重關節 **Double Jointed**

你可以擠進狹窄的空間，並在掙脫束縛時獲得+1加值。

- 魅力四射 **Stunning**

你在魅力社交動作中獲得+1加值。

- 富裕 **Wealthy**

你的財富評級增加1點。這個長處可以被獲得二次。

- 輕盈腳步 **Light Footed**

你的速度提升10呎。這個長處可以被獲得二次。

- 口若懸河 **Conversationalist**

其他角色必須在與你的【操縱】檢定對抗中勝出，才能擺脫與你的對話。

- 天生麗質 **Young Looking**

你在偽裝成更年輕的人時永遠不會受到【偽裝】檢定的減值。

選擇怪癖

你可以選擇最多兩個優勢，但每個你選擇的優勢，你都要選擇同樣數量的劣勢。

忍者氏族

忍者氏族

創建你影痕特務的第六步是決定你加入了六大忍者氏族中的哪個。忍者氏族的選擇決定了角色的能力核心。在這裡他們學習了如何成為忍者，許多特務實際上對他們的氏族比對影痕機關更忠誠，將他們的氏族視為家人。你的特務氏族為他們提供了一些可以學習並填滿他們物品欄的能力和點數。

招式與秘傳之術

每個氏族都有自己的獨門秘訣。這些包括古老招式與被稱為「秘傳之術」的魔法。這些技巧是氏族嚴格保守的秘密，你只能從該氏族學習。你可以總共選擇 4 個招式與秘傳之術的組合。

起始裝備

當你完成招式和秘傳之術的選擇後，前往影痕入門套組中的軍械小冊子，並使用 15 點徵用點購買裝備。

通用招式

除了你從自己的忍術氏族獲得的招式外，你還能學習所有氏族都教授的以下十種通用招式：

小心移動 **Careful Movements**

當你穿著重甲時，你的【潛匿】檢定不會承受－1 減值。

百毒不侵 **Iron Constitution**

你免疫中毒狀態。

保持警惕 **Ever Vigilant**

你在抵禦【潛匿】攻擊的【察覺】檢定獲得＋2 加值。

百舌之技 **Nightingale**

你能花費一個動作，來模仿最近聽到的任何角色的聲音。

助人為樂 **Helpful Hands**

當你採取協助動作時，你自動成功。

夜視 **Night Vision**

昏暗光線對你而言視為可見，完全黑暗則仍是模糊，但不會因此陷入目盲狀態。

高度機動 **Highly Maneuverable**

你在攀爬或游泳時，每移動 5 呎時不需花費 10 呎移動力。

快速裝填 **Quick Reload**

你能在不花費動作的情況下重新裝填彈藥(x)特徵的武器。

有力論證 **Impactful Argument**

當你使一個角色陷入精神狀態時，結束該精神狀態的難度＋1 級。

特技車手 Stunt Driver

當你為了駕駛載具或坐騎而進行檢定時，你可以選擇直接獲得4次成功，而不進行【操縱】檢定。

風嵐家

風嵐家的信條

接納、家庭、無情

個人目標

侍奉氏族並保護它

資訊

偉大的風嵐家是由阿蘇山的阿賈里大天狗所創建。當其他大天狗尋找技術高超且正直的忍者為人類和神靈而戰時，阿賈里卻尋找他所能找到最危險和卑鄙的忍者。他知道其他人可能缺乏應對骯髒戰鬥和懦弱戰術的技能，他們需要有人能像伊邪那美的妖怪一樣卑鄙。阿賈里聚集了一個由惡名昭彰的風魔小太郎（風之妖怪）領導的兇手和罪犯組成的氏族，自那時起，他的家族就一直統治著這個氏族。

風嵐家的學生在妖魔環接受訓練，妖魔環是一個堅固的訓練場和城堡群，建於九州島阿蘇山的山腳下。妖魔環由一個忍者議會管理，該委員會直接向風嵐家的領導者志雄 羽下九和淺見匯報。每個忍者都擁有自己的城堡，周圍環繞著訓練場，學生們在那裡學習學院教義的不同方面：盜賊之道、海盜之道、竊賊之道。當學生們在環中穿梭時，他們學會像妖怪一樣戰鬥，使用卑鄙的戰術贏得戰鬥，並用陰險的詭計破壞他們的對手。

在風嵐家學生訓練的最後幾個月，他們會前往阿蘇山頂進行朝聖，並與阿賈里一起訓練。阿賈里在學生攀登陡峭的山坡時親自考驗他們，製造猛烈的風暴和山崩。那些通過這個考驗的學生會被阿賈里接受，他會教導他們運用風和閃電的魔法，並對他們的敵人施加可怕的詛咒。

招式&秘傳之術

招式

- 全力攻擊 **All Out**

在你的回合，你可以讓自己直到你下個回合開始前的所有防禦動作承受－1減值，以讓自己直到你下個回合開始前的所有攻擊動作都獲得＋1加值。

- 機敏 **Quick Witted**

你用於先攻的【察覺】檢定獲得＋2加值。

- 散發威脅 **Radiating Menace**

當你採取威脅社交動作時，你能指定多個角色。每個角色必須進行一次【抵抗】vs 你的【操縱】檢定。你在此檢定中不會承受減值。

- 尖牙利爪 **Tooth & Claw**

你的徒手打擊能造成2點傷害，而非原本的1點。此外，當你以徒手打擊進行的【近戰】檢定超過對手的防禦結果時，目標會額外受到出血狀態。

- 卑鄙伎倆 **Underhanded Tricks**

當你進行一次近戰武器攻擊或徒手攻擊並擲出2顆或更多結果6時，你能使目標直到下個回合結束時都處於伏地或目盲狀態。

- 情報掌握 **Weak Point Politics**

花費一個動作，你能進行一次【洞悉】vs 目標的【操縱】檢定，以了解關於他們的一個你能利用的重要事實，並在24小時內對一項社交動作獲得+1加值。

秘傳之術

- 微風結界(1點查克拉) **Aura of Wind**

創造一個以你為中心，半徑10呎的旋繞氣流，持續1小時。除了為該區域中的任何人提供輕微的空氣外，有害煙霧等空氣傳播效果無法進入此空間。

- 磁化(1點查克拉) **Magnetize**

使你觸摸的物體磁化1小時。或者，你能使該物體具有強磁性，以至於將其從金屬表面分離需要困難難度(4)的【力量】檢定。

- 超載電流(1點查克拉) **Overcharge**

你讓一個你觸碰的電器短路，【專注】檢定的難度將由GM決定，並取決於目標電器的大小和複雜度。修復該電器將會需要進行一次挑戰難度(3)的【工程】檢定。

- 風之彈幕(1點查克拉) **Wind Barrage**

用風環繞你的身體10分鐘，通過製造一股爆發氣流，使你的近戰攻擊範圍增加到30呎。當你進行爆發攻擊時，你能使用【專注】檢定而非【近戰】。

- 風躍步(1點查克拉) **Wind's Leap**

當你在你的回合結束前採取了移動動作進行跳躍，你的基礎速度變為雙倍。或者，你可以在墜落時立即施展這個秘傳之術以抵銷墜落傷害。

- 精神弱化(1點查克拉) **Seed of Weakness**

你觸碰一個目標進行【專注】vs 目標的【抵抗】檢定，削弱對方的思緒，這會使1小時內他們其中一項社交動作的防禦承受-1減值。

禪空家

禪空家的信條

平衡、道德、克制

個人目標

用劍帶來和平與平衡

資訊

創建禪空家的大天狗是筑波山的力久坊。與他的許多同伴不同，力久坊對簡單地消滅敵人並不感興趣。他知道沒有黑暗就沒有光明。一切都必須有平衡。因此，力久坊尋找那些放下刀刃，轉而追求和平，並且只希望將平衡

帶回中津國的忍者。在他們之中，有禪空家的現任領袖，澤野 大木。大木在還是孩子的時候就遭受了人類同胞和妖怪的巨大痛苦，並選擇跟隨力久坊，希望其他孩子不必忍受他所經歷的一切。

禪空家的學生在彩繪世界中訓練，那是一座位於筑波山頂樹林中的樸素漆木城堡。彩繪世界的殿堂裝飾著描繪中津國景觀的壁畫，每個房間都充滿了孕育精靈的自然奇觀。禪空家的學生由根據學生優勢量身定制課程的導師教導。他們學習睜開雙眼看世界，並以無與倫比的技巧揮舞武器。禪空家認為暴力是令人厭惡但必要的。

在禪空家學生訓練的最後幾個月，他們會前往筑波山深處進行朝聖，與力久坊一起訓練。學生們必須穿過一條黑暗的隧道，隧道中點綴著發光的黑曜石，通往一個由發光水晶照亮的地下洞穴。在這裡，學生們會遇到力久坊，他會教導他們操控生命力的魔法藝術，預測對手的行動，並獲得遠超人類的感知能力。

招式&秘傳之術

招式

- **脫遁法 10 Heavenly Escapes**

當你被任何形式的束縛所限制，或者處於被擒或被固定狀態時，你能花費兩個動作來進行一次十重天脫逃，直接掙脫束縛，且無需進行檢定。

- **反唇相譏 Counter Argument**

當你成功抵抗社交動作後，你能立即進行一次社交動作反過來影響對方，而無需花費一個動作。

- **卸力追擊 Follow-Up Strike**

當你抵抗一次近戰攻擊並在使用近戰武器時擲出2顆或更多結果6時，你能選擇將目標移動最多15呎遠，或解除他們的武裝，將該物品擊飛最多15呎遠。

- **封脈擊 Ki Blocking Strikes**

當你使用徒手打擊命中一個角色時，你可以不造成傷害，而是讓該角色的查克拉量降低1點。

- **個人化訓練 Personalized Training**

將你任何兩個技能的數值從+0到+1，並將一個技能從+2到+3。

- **靈魂引導 Spirit Shepherd**

你獲得靈視。此外，你能花費一個動作，將50呎內最多十個遊蕩魂魄一次拉進靈魂提燈中，你最多能將十個遊蕩魂魄儲存在同個靈魂提燈中。這些魂魄能互相看見與聽見，而且也能夠互動。

秘傳之術

- **心之庭園(1點查克拉) Garden of the Heart**

敞開你的雙眼，感受周圍1小時內的情感。你能看到25呎內任何角色的確切情感，如同彩色的花朵一般，並且能分辨出目前的情感聚焦於何處。

- **神之左眼(1點查克拉) God's Left Eye**

你能知曉50呎內可見角色的意圖。GM會告訴你該角色在下一回合要做什麼。你和被警告的人都會獲得+1加值來對抗這些動作。

- **神之右眼(1點查克拉) God's Right Eye**

你能知曉50呎內一個角色身上附身或控制的影響。被附身的目標對你而言有著幽靈般的輪廓。

- **魂之武具(1點查克拉) Spiritual Armament**

你凝聚查克拉，形塑出一把擁有雙手特徵的近戰武器、或二把沒有雙手特徵的近戰武器，持續1小時。當使用這些武器時，你可以骰【專注】檢定來代替原本的【近戰】檢定。

- **靈魂枷鎖 (1點查克拉) Spirit Shackles**

對50呎內的目標進行一次【專注】vs 目標的【抵抗】檢定，成功則束縛目標。直到目標的【抵抗】vs 你的【專注】檢定成功為止，敵我雙方都處於被擒狀態，且無法轉移到靈界。

- **寧靜之觸 (1點查克拉) Touch of Serenity**

你試圖完全安撫一個非敵對目標，進行一次【專注】vs【抵抗】或【運動】檢定，成功後能持續1小時。這使你能忽略與警戒等級相關的減值。

煌燦家

煌燦家的信條

野心、進步、傳統

個人目標

重拾忍者的昔日榮光

資訊

曾幾何時，忍者受到中津國各地軍閥和領袖的青睞。他們的潛行和多才多藝使他們能夠完成交付給他們的任何任務。這部分歸功於彌山大天狗山喜坊的努力，他聚集了最熟練的忍者，讓他們在煌燦家的旗幟下找到歸宿。山喜坊將許多忍者轉向支持更多經驗豐富的修行者，這使得煌燦家成為一個無與倫比的小氏族。然而，隨著《百年哀慟》的結束，忍者失勢，因為他們的技能被證明對人類和精靈都無效。這種變化一直困擾著煌燦家，他們尋求重拾昔日的榮光。

煌燦家的學生在白花城接受訓練，這是一座迷宮般的城堡，隱藏在彌山腳下危險的森林深處。白花城規模龐大且維護良好，其許多區域都設有儲備充足的實驗室、用於冥想的聖所和有毒植物園。煌燦家的學生學習各種技能，重點在使用藥物、毒藥和工具來確保優勢。

在煌燦家學生訓練的最後幾個月，他們會前往彌山之巔進行朝聖，在那裡他們將與山喜坊一起訓練。前往山喜坊住所的道路充滿挑戰，從穿越滾動的巨石到跨越佈滿蛇的河流。那些到達山頂的人將被傳授旨在用火和陰影傷害和阻礙敵人，並操縱戰場本身的魔法藝術。

招式&秘傳之術

招式

- **附魔印記 Enchanting Seal**

你可以花費2個動作，並在武器上施加一道印記，使它獲得以下其中一個特徵，持續 10 分鐘：招架、沉重、精準、壞物。

- **隱藏刀刃 Hidden Blade**

你能花費1小時，將一件具有隱蔽或高隱蔽特徵的武器藏在一件普通物品中。一個角色必須通過大師難度(5)的【察覺】檢定才能發現這件武器。然而，將武器拿出來用需要一個動作。

- **充分準備 Keen Preparation**

在每場任務一次，你能花費一個動作來生產一件價值不超過2點徵用點的通用工具，而無需花費徵用費用。任務結束後，該物品必須歸還軍械庫。

- 精妙咒術 **Subtle Sorcery**

即使你沒有空閒的手，你也能施展秘傳之術。此外，當你施展秘傳之術時，你能進行一次【潛匿】檢定，以在不被注意的情況下完成它。

- 毒藥熟悉 **Poison Familiarity**

你在抵抗毒藥效果的【耐力】檢定中獲得+2加值。此外，如果食物、飲料或武器被下毒，你會自動知道是什麼毒藥。

- 毒藥大師 **Poison Master**

當你使其它角色中毒時，終止該毒素效果的難度會比原本高1級。此外，辨識出你預備的有毒飲食的異樣將會變為大師難度(5)，而非原本的挑戰難度(3)。

秘傳之術

- 火焰吐息(1點查克拉)**Breath of Fire**

你對周圍15呎內的所有角色噴出一道火焰，進行一次【專注】vs 目標的【運動】檢定。成功時對目標造成3點傷害與燃燒狀態。

- 酸蝕雨(1點查克拉)**Caustic Rain**

你對50呎內一點的20呎半徑內的所有人投擲酸液球。進行一次【專注】vs.【運動】檢定，失敗者每回合開始時受到1點傷害，直到花費2個動作來清除為止。

- 查克拉吞食術(1點查克拉)**Draining Grasp**

你觸碰一個目標並進行一次【專注】vs 目標的【抵抗】檢定，使其查克拉量最多降低3點，並將等量的查克拉量加到你身上。

- 狐火咒(1點查克拉)**Fox Fire**

你觸碰目標並使之燃燒，進行一次【專注】vs.【運動】檢定，失敗者承受燃燒狀態，直到花費2個動作來撲滅為止。此火焰不會被環境危害所撲滅，且目標不需要易燃。

- 粒子結界(1點查克拉)**Particle Wall**

向距離50呎內的6個點扔出最多6個小型壓縮物質方塊，所有方塊展開後可以形成一個5呎邊長的立方體，並視為擁有10點生命值的掩體。在10分鐘後，這些立方體將會分解消散。

- 煙花術(1點查克拉)**Smoke Blossom**

你對50呎內一點的20呎半徑散佈煙霧，持續10分鐘。此煙霧是不透明的，煙霧中的所有人都會承受且盲狀態且失去敏銳嗅覺。

詭道家

詭道家的信條

責任、秩序、尊重

個人目標

保護「馬賽克」的人民

詭道家是唯一沒有古老歷史的忍者氏族。學校的創始人和現任領導者，來自避難所的秘密特務阿達尼爾·艾爾哈希姆，被避難所的山名總監招募到影痕機關中。艾爾哈希姆總監成為了第一個詭道家特務，並以他在避難所月球防衛隊的知識和經驗徹底改革了影痕機關。

詭道家的學生在一個位於高尾山山頂的超現代訓練中心接受訓練，該設施主要是一個地下化合物，配備了專門設計的房間，用於各種訓練方法，從講堂和圖書館到體育館和工作室風格的房間。學生們被教導在感知和打擊對手之前融合和適應不同文化的重要性。作為他們訓練的一部分，詭道家的學生會穿越多元宇宙，體驗不同的文化，以便他們可以冒充任何國籍的人。

在詭道家學生訓練的最後幾個月，他們會前往高尾山頂與詭道家的大天狗內供奉一起訓練。內供奉被指派幫助建立一個強大的暗影氏族，她非常認真地對待這項任務。前往高尾山的旅程對於未經訓練的人來說看似簡單。然而，這條看似簡單的道路卻充滿了需要學生保持警惕的挑戰。隱藏的毒鏢陷阱、深坑和訓練有素的獼猴僅僅構成了一些潛在的威脅。當學生到達山頂時，他們會遇到內供奉，她會指導他們旨在隱藏自己和操縱他人的魔法藝術。

招式&秘傳之術

招式

- 權威風範 **Aura of Authority**

當警戒等級處於黃色警戒或紅色警戒時，平民會認為你是執法人員。

- 鑑識專家 **Forensics Expert**

花費2個動作，你能分析一具屍體以找出任何傷口並確定死因。此外，當你暗殺一個角色時，必須通過困難難度(4)【醫藥】檢定才能找到傷口。

- 連篇藉口 **List of Excuses**

如果你在為了欺瞞目標而進行的說服社交動作中失敗，你可以立即重骰一次該檢定來重新嘗試說服。

- 沙盤推演 **Mental Math**

你在用於抵抗暗殺動作的【察覺】技能獲得+2加值。此外，當你採取暗殺動作時，你能先進行檢定，當你知道結果後，才決定是否執行該動作。

- 官方申訴 **Official Appeal**

當你或隊友受到組織懲罰時，你能撤銷該次懲罰，除非你在上次任務中用過此伎倆。

- 警察記錄 **Police Records**

每當你遇到一個新角色時，你會了解這個人是否有犯罪記錄以及該記錄包含什麼。你也會知道該角色是否是臥底執法人員以及他們為誰服務。

秘傳之術

- 可憎面具(1點查克拉) **Odious Mask**

你在周圍15呎內編織出一層厭惡的靈氣，進行一次【專注】vs 目標的【抵抗】檢定，失敗者的魅力或說服社交動作獲得-1減值，持續24小時。

- 回歸銘印(1點查克拉)**Seal of Repossession**

在你觸摸的物體上放置一個小銘印，持續1週。你能花費一個動作，只要該物體在50呎內，你就能將其傳送到你手中。

- 空間傳送門(1點查克拉)**Spatial Portal**

在你觸摸的表面上，在50呎圍內創造一個直徑1呎的黑色傳送門和一個位於可見表面上的另一個傳送門。你能通過這些傳送門抓取或操縱相鄰於另一個傳送門的物體。在你的回合結束時，這些傳送門會關閉。

- 空間脈衝(1點查克拉)**Spatial Impulse**

進行一次【專注】vs 目標的【運動】或【力量】檢定，向你周圍15呎內的所有角色發射一道查克拉衝擊波。失敗者被擊退15呎並陷入伏地狀態。

- 時流之觸(1點查克拉)**Touch of Time**

你進行一次【專注】檢定以讓一個你觸碰的物體或掩體迅速老化並崩解。該物體或掩體的生命值將會降低等同於你成功次數兩倍的數值。

- 渴欲之視(1點查克拉)**Visions of Desire**

你瞥見25呎內一個角色最強烈的渴望。這個渴望可能會是物質面的，像是金錢或某個特定物品；也可能是精神面的，像是友誼或某個人的認可。

探真家

探真家的信條

同情、決心、保密

個人目標

尋找解放黃泉妖怪的方法

資訊

探真家由大山大天狗法起坊在其他偉大氏族之前創立，這要歸功於法起坊與人類的密切聯繫。在從黃泉獲得自由多年後，法起坊偽裝成忍者在整個中津國旅行。他拯救了被妖怪傷害的村民，擊敗了暴虐的領主，並幫助流離失所的旅行者安全抵達目的地。在此過程中，猿飛 佐助開始聚集一群追隨者，他向他們傳授自己的忍術，並收留了其他被妖怪戰爭摧毀的氏族的忍者。探真家由此形成，由一群心地善良的浪人組成，現在由法起坊的養女，猿飛 鳥兵衛領導，她繼承了父親解放所有受伊邪那美控制的妖怪的願望。

探真家的學生在遊禮町訓練，這是一個懸空的建築、木板路和山崖住宅的集合，位於彌山妖怪襲擊後留下的霧氣瀰漫的火山口湖上方。探真家教導暴力是最後的手段，因此學生們學習雜技和潛行技巧以避免被發現。這種匿名性的理念非常徹底，以至於在野外，探真家忍者會佩戴相同的全臉面具來隱藏自己的身份，以防有人發現他們。

與其他學院不同，探真家學生在遊禮町的整個住宿期間都與法起坊一起訓練。大天狗與學生同住，甚至和他們一起吃飯。他促進和平，並試圖向學生灌輸這種理念，主要教授旨在用霧氣和幽靈結構進行間諜活動和隱藏的魔法技巧。

招式&秘傳之術

招式

- 護甲印璽 **Armor Sigils**

花費2個動作，你能將一套單件的輕型或重型護甲或一對臂環上刻下印璽來壓縮護甲。你能通過1個動作重新部署或壓縮護甲。

- 假面同調 **Kamen Attunement**

如果你擁有一個妖怪假面，你可以將其戴上並幻化成該假面原本擁有者的人類偽裝型態。這會改變你的體型、氣味和聲音。

- 心靈壁壘 **Mental Fortress**

你在抵抗附身或施加精神狀態的秘傳之術的檢定中獲得+1加值。此外，當你被附身時，你能封閉自己的心靈，讓身體陷入癱瘓狀態。

- 猿猴衝鋒 **Monkey's Charge**

你在穿越非自願角色空間的【運動】檢定獲得+1加值。此外，當這麼做時，被穿越的人會陷入伏地狀態。

- 靈敏迅速 **Nimble & Quick**

你的速度提升15呎。此外，當你成功透過一次【運動】檢定來迴避以你為目標的攻擊時，你可以立刻移動15呎。

- 快速偽裝 **Quick Disguise**

花費一個動作，你就能從一套裝扮換成另一套，或改變你當前裝扮的整體風格，使其看起來完全不同。

秘傳之術

- 無面幽靈(1點查克拉) **Faceless Specter**

你使身體模糊化，使其在接下來1小時內拍攝的錄像或照片中變得模糊不清。任何在1小時內看到你的人必須進行困難難度(4)【抵抗】檢定才能記住你的長相。

- 濃霧術(1點查克拉) **Deep Fog**

在100呎內創造出一團50呎半徑的濃霧，使範圍內的一切視為模糊。在這團濃霧內的角色將無法看到25呎外的任何事物。你和你的同伴不受這個效果影響。這團濃霧會持續10分鐘。

- 惡魔之刺(1點查克拉) **Devil's Quills**

你對周圍15呎內的所有角色發射尖刺，進行一次【專注】vs 目標的【運動】檢定。失敗者受到1點傷害並中毒(蛇鱗毒藥)。

- 分身咒(1點查克拉) **Duplicates**

你在鄰近位置創造出兩個沉默的分身。在你的回合，你能夠以一個動作讓這兩個分身各自移動並採取一個動作。他們會使用你的【運動】數值來對抗其他動作，但只擁有1點生命值，且會在10分鐘後消失。

- 魂魄誘餌(1點查克拉)**Spectral Decoy**

在100呎內的靈界召喚一個僕人靈體，它能將噪音投射到物質世界中，可以包括聲音。這個靈體在10分鐘後消失。

- 魂魄間諜(1點查克拉)**Spectral Spy**

在100呎內的靈界召喚一個僕人靈體，它會停留在掩體或一個角色身上。你能花費一個動作，來通過靈體的眼睛而不是自己的眼睛觀察。這個靈體在10分鐘後消失。

狩野家

狩野家的信條

紀律、正義、堅忍

個人目標

消滅所有妖怪以保護無辜者

資訊

狩野家的創立只有一個明確目標：徹底摧毀妖怪的威脅，使其永不復生。氏族的創建者，磐梯山的大天狗信三坊，在《百年哀慟》期間失去了一切，包括他的家人和所有僕人。被深深的悲傷和燃燒的仇恨所驅使，信三坊尋找有著個人對妖怪的怨恨的忍者，組建了狩野家。氏族的領導者，佐藤雨子，並非信三坊的第一批學生，但她是最有動力的。在失去她的姐妹和父母給妖怪後，雨子將獵殺妖怪作為她生命中唯一的使命。

狩野家的學生在星見村訓練，這是一個堅固的鄉村社區，建於磐梯山的山腳下。學生們生活和工作在這個村莊，並在一張複雜的訓練網絡中訓練，這些網絡延伸到環繞村莊的森林樹冠和陡峭的山崖。這些訓練場旨在培養學生成為熟練的妖怪獵人，首先也是最重要的專注於追蹤他們的獵物並利用他們的弱點。

在和名氏學生訓練的最後幾個月，他們會前往磐梯山頂進行朝聖，與信三坊一起訓練。前往磐梯山頂的小徑蜿蜒曲折，進入危險掠食者的領地。在這次險惡旅程的盡頭，學生們攀登一個 50 英尺高的懸崖。到達山頂的學生會遇到信三坊，他會教導他們神奇的藝術，使他們能夠創造強大的幻象，創造魔法聲波，並指揮周圍的自然力量。

招式&秘傳之術

招式

- 血魔法 **Blood Magic**

在對一個角色造成傷害後，直到你下個回合開始時，你施展秘傳之術所需的查克拉量減少1點(最低為0)。

- 彈道截擊 **Distanced Defense**

當你採取防禦動作時，你能夠抵禦遠程武器的攻擊。當你受到遠程武器攻擊時，你能進行一次【射術】檢定來試圖抵消該攻擊。

- 鷹眼 **Eagle Eye**

你採取瞄準動作後進行的攻擊檢定永遠不會承受減值。此外，當你使用遠程攻擊嘗試擊中人群中的角色且沒有任何成功次數時，也不會誤擊到任何路人。

- 獵人之鼻 **Hunter's Nose**

你獲得敏銳嗅覺特殊感知。你能在30呎內嗅到熟悉或強烈的氣味，並立即察覺到它。

- 狩獵夥伴 **Hunting Companion**

你獲得一個小型或中型動物作為你的夥伴。你的夥伴理解簡單的命令，例如「去那裡」，以及更複雜的命令，例如「把那個東西拿給我」。在任務之間，你能更換你的夥伴。

- 鋼鐵之軀 **Iron Body**

你的徒手打擊能造成2點傷害而非1點，並具有招架和沉重特徵。此外，當你為了抵禦推撞攻擊進行的檢定結果低於4次成功數時，你仍能將其視為4。

秘傳之術

- 剃刀花刃(1點查克拉) **Blooming Blades**

生長出三朵鋒利的剃刀花，能像手裡劍一樣使用，並使被擊中的目標陷入出血狀態。當用這些手裡劍攻擊時，你能進行【專注】檢定而不是【射術】檢定。

- 脫身之棘(1點查克拉) **Coat of Thorns**

從你的身上瞬間長出長長的荊棘，對任何目前正在擒拿你的角色造成3點傷害，並結束被擒狀態。

- 凶兆印記(1點查克拉) **Foreboding Haunting**

在你觸摸的表面上創造一個幻象印記，持續24小時。你與盟友之外的任何角色在進入此印記50呎內時都必須通過困難難度(4)的【抵抗】檢定，否則會陷入高級版本的威脅精神狀態。

- 纏藤術(1點查克拉) **Grasping Vines**

你的手臂長出15呎長，可以被當成鞭子使用的纏捲藤蔓。這些藤蔓具有高隱蔽特徵，持續1小時。當你使用這些藤蔓攻擊時，你能使用【專注】而不是【近戰】來進行檢定。

- 灰亂音波(1點查克拉) **Grey Frequency**

你在一個你碰觸的表面上放置一個次聲波印記，持續1天。當某個角色接近到該印記10呎內的位置時，它將會發出一道頻波，使目標陷入被擒狀態，持續直到他成功通過一次困難難度(4)的【耐力】檢定。

- 野獸之語(1點查克拉) **Wildspeech**

使自己能夠理解所有動物也被動物理解，持續1小時。這使你可以給予複雜的命令、提問，並對動物使用社交動作。

升級特務

升級特務

影痕機關的特務能夠快速學習和適應，並快速提升自己。在每次團務結束時，你能選擇升級以下選項之一。

提升查克拉量

將你的查克拉量+1點，最多10點。

堅定決心

將你的生命值+2點，最多20點。

改善身心

標記以下屬性1格。當某個屬性標記滿4格時，就將標記清除，並把角色表的屬性+1，最高到3。

心靈：□□□□，體格：□□□□，靈魂：□□□□。

訓練技能

設定一個技能並標記1格。當某個技能標記滿2格時，就將標記清除，並把角色表的技能+1，最高到3。

□□：_____，□□：_____，□□：_____，□□：_____

學習新招式

標記以下可選擇的招式1格。當標記滿2格時，你就完成學習並且能夠使用。

學習新秘傳之術

標記以下可選擇的秘傳之術1格。當標記滿2格時，你就完成學習並且能夠使用。