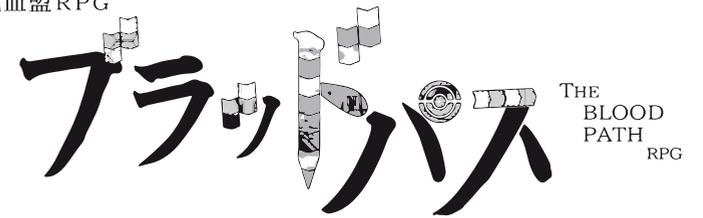


キャラクターシート (人間)

サンプル：特別監督官

人鬼血盟RPG



プレイヤー名:	自由欄 (設定・イラストなど)	
名前		
年齢		性別
所属		
過去		
経緯		
喪失		
外見的特徴		
住まい		
使用武器		

ファクター → 人間 信念 → 義士 職能 → 監者

練度	1	能力値	スピード	技	8	副能力値	耐久値	26
			クラブ	情	10		先制値	20

ちぎり 血契

パートナー		起源 / 流儀	
名前		欠落	
年齢 外見 / 実			
特徴など			

痕印 1		相手からの感情 1	
痕印の位置		相手からの感情 2	
痕印の形状			
約束			

ちぎり 血契 2 (血盟が3人の場合)

パートナー		起源 / 流儀	
名前		欠落	
年齢 外見 / 実			
特徴など			

痕印 2		相手からの感情 1	
痕印の位置		相手からの感情 2	
痕印の形状			
約束			

カードの数字について	
2 ~ 10	カードの数字と同じ
J/Q/K	10
A	11
ジョーカー	任意のカード相当

手札について	
手札の枚数は「ブラッドパス」の強度によって変化する。手札からカードを出した場合、必ず「その時の手札の枚数」になるよう、山札からカードを補充する。	

けっい 血威

名称	タイミング	対象	解説
1 闇明視	いつでも	解説参照	裏向きの「生命カード」2枚を表にする。(P 151)
2 不破の盾	解説参照	場面 (選択)	ダメージ減少時。ダメージを「10 + 練度」軽減。(P 152)
3 必勝の令	いつでも	単体 (血盟)	対象の《血威》ひとつの使用回数を1回増やす。自身不可。(P 154)

血威はブラッドパスの強度2以上で使用可能となり、それぞれシナリオに1回使用できる。
血威を使用するためには、黒の絵札か黒のAを1枚捨てる必要がある。代わりにパートナーが捨ててもよい。

特技

名称	タイミング	対象	代償	条件	解説
武器攻撃	攻撃	単体	手札1枚	なし	7以下の「生命カード」1枚を破壊する。(P 176)
真摯なる言葉	調査	自身	なし	ドラマ1回	調査力に+2する。(P 160)
戦闘指揮	開始	単体	黒絵札1枚	なし	【先制値】 + 【技】、破壊できるカードの数値に+2。(P164)

けっせん 血戦の進行



手番について	
手番を得たキャラクターは、以下のことを順番に行なえる 1:「タイミング：準備」の特技・血威を使用する。 手札からカードを出した場合、必ず「その時の手札の枚数」になるよう、山札からカードを補充する。	
それぞれ、使える特技・血威がない場合は「何もしない」ことを選んでもよい。	

未行動と行動終了	
ラウンドが開始してから「手番」を行っていないキャラクターは「未行動」という状態にある。一方、「手番」を行ったキャラクターは「行動終了」という状態となる。もし「タイミング：攻撃」で何もしないことを選んでも「行動終了」になる。	