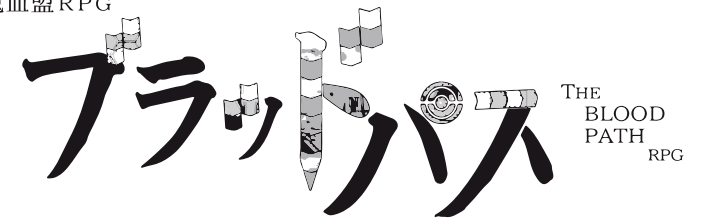


キャラクターシート (人間) サンプル：復讐の剣士

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		
外見の特徴		
住まい		
使用武器		

ファクター → 人間 信念 → 讐人 職能 → 戦衛

練度	1	能力値	スピード	技	9	副能力値	耐久値	22
			クラブ	情	9		先制値	21

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 復讐の火	いつでも	自身	【耐久値】を10回復し、破壊できるカードの数値に+ [練度]。(P 152)
3 戦刃の技	攻撃	単体※	対象の [生命カード] 1枚を、スートと数値を無視して破壊する。(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	10以下の [生命カード] 1枚を破壊する。(P 176)
怨嗟の炎	常時	自身	なし	なし	【耐久値】 - 5、破壊できるカードの数値 + 2。(P 161)
攻めの姿勢	常時	自身	なし	なし	【先制値】 + 2、破壊できるカードの数値 + 1。(P 165)

注：〈怨嗟の炎〉と〈攻めの姿勢〉の効果はすべて適用済み。

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。	
2：「タイミング：攻撃」の特技・血威を使用する。 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。	