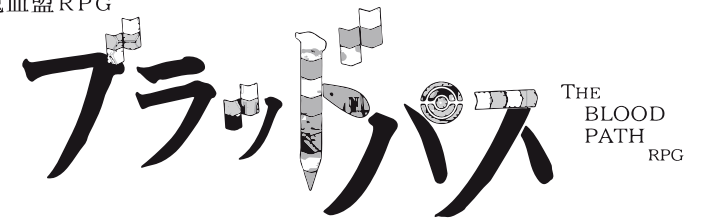


# キャラクターシート (吸血鬼) サンプル：日向の半鬼

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 外見/実	/	性別
所属		
過去		
経緯		
欠落		
外見的特徴		
住まい		
使用武器		

ファクター → 吸血鬼      起源 → 半鬼      流儀 → 奏者

練度	1	能力値	ハート 血	5	副能力値	耐久値	25
			ダイヤ 想	13		先制値	17

## ちぎり 血契

パートナー		
名前		信念 / 職能
年齢		喪失
特徴など		

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

## れんけつき 連血鬼 (血盟が3人の場合)

もうひとりの吸血鬼		
名前		起源 / 流儀
年齢 外見 / 実		欠落
特徴など		

相手からの感情		
相手からの感情 1		相手からの感情 2
協定		

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。	

## けつい 血威

名称	タイミング	対象	解説
1 絶命共撃	いつでも	単体※	パートナーと1枚ずつ手札を捨て、[カードの合計以下]の[生命カード]1枚を破壊する。(P 151)
2 月下贈花	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 157)
3 交響鳴動	いつでも	場面(選択)	対象の【耐久値】を[10+練度]点回復。(P 159)

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、赤の絵札か赤の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)
応病センサー	解説参照	単体	ダイヤ1枚	ラウンド1回	ダメージ減少時。ダメージを[[想]+3]軽減。(P 171)
導蝶ソナタ	攻撃	単体※	ダイヤ1枚	なし	対象は手番を得る。対象が血盟の場合、その手番の間は、破壊できるカードの数値に+3。(P 174)

## 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。 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	
ラウンドが始まってから[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。	