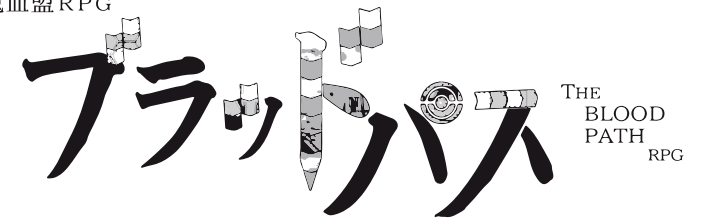


キャラクターシート (人間) サンプル：魔道の徒

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 → 研人 職能 → 術師

練度	1	能力値	スピード	技	7	副能力値	耐久値	25
			クラブ	情	11		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。(01/P151)
2 論理の盾	解説参照	単体	ダメージ減少時。ダメージを「15 + 練度」軽減。(02/P18)
3 魔の絶式	いつでも	単体※	11以下の「生命カード」1枚を破壊。「モブ」は即座に戦闘不能。(02/P19)

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。(01/P176)
術具展開	開始	自身	クラブ1枚	なし	R中【先制値】+2、破壊できるカードの数値+2。(02/P24)
占術	調査	自身	なし	S1回	自身の「調査力」に+4。(02/P24)

略称：R / ラウンド、S / シナリオ、01/『ブラッドパス』、02/『スカーレット・ナイト』

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。	