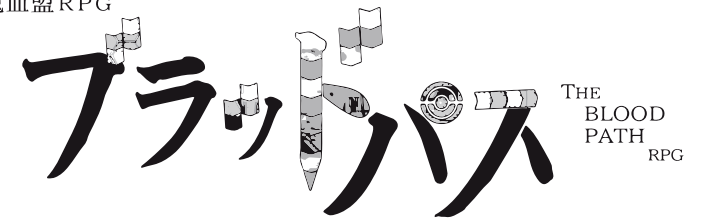


# キャラクターシート (人間)

サンプル：武の修練者

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 → 求道    職能 → 戦衛

練度	1	能力値	スペード 技 12 クラブ 情 6	副能力値	耐久値 30 先制値 14
----	---	-----	----------------------------	------	------------------

## 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 極の一閃	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。(02/P18)
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。(01/P154)

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

※〈凌ぎの極意〉の効果は【先制値】に適用済み。

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)
練気	準備	自身	スペード1枚	なし	血戦中、破壊できるカードの数値+1。3回重複可。(02/P23)
凌ぎの極意	常時	単体	なし	なし	【先制値】-2、受けるダメージを4点軽減。(01/P165)

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。 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。	