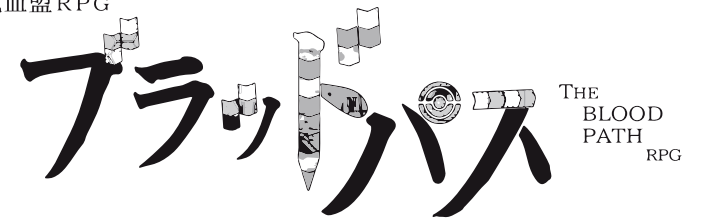


# キャラクターシート (吸血鬼) サンプル：剣の白狼

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 → 綺獣      流儀 → 舞人

練度	1	能力値	ハート 血	10	副能力値	耐久値	30
			ダイヤ 想	8		先制値	12

## 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。(01/P151)
2 綺鬼咆哮	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。(02/P20)
3 葬争舞踏	攻撃	単体※	対象の[生命カード]1枚を、スーツと数値を無視して破壊する。(01/P158)

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。(01/P176)
綺刃疾駆	開始	自身	ハート 絵札1枚	ラウンド1回	ラウンド中【先制値】+【血】、破壊できるカードの数値+1。(02/P27)
雷閃のステップ	準備	自身	ハート1枚	なし	破壊できるカードの数値+3(先手なら+4)。(01/P172)

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。 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。	