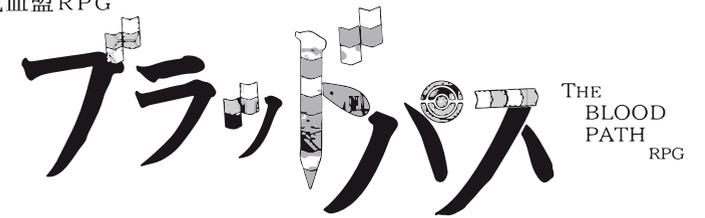


キャラクターシート (吸血鬼) サンプル：屍の射手

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 → 屍鬼 流儀 → 火華

| | | | | | |
|----|---|-----|---------------------------|------|------------------|
| 練度 | 1 | 能力値 | 血 12 想 6 | 副能力値 | 耐久値 27 先制値 10 |
|----|---|-----|---------------------------|------|------------------|

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 臨死殺悦 | 解説参照 | 単体※ | あなたを[戦闘不能]にしたエネミーの[生命カード]1枚を、スタートと数値を無視して破壊する。(02/P20) |
| 3 百華斉放 | 解説参照 | 自身 | 特技の対象を[場面(選択)]に変更する。(01/P159) |

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

※〈斑殺人技巧〉と〈銃火狂い〉の効果はすべて適用済み。

| 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 | 11以下の[生命カード]1枚を破壊する。(01/P176) |
| 斑殺人技巧 | 常時 | 自身 | なし | なし | 【耐久値】-5、破壊できるカードの数値+2。(02/P26) |
| 銃火狂い | 常時 | 自身 | なし | なし | 受けるダメージ+4、破壊できるカードの数値+2。(01/P175) |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

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。 | |