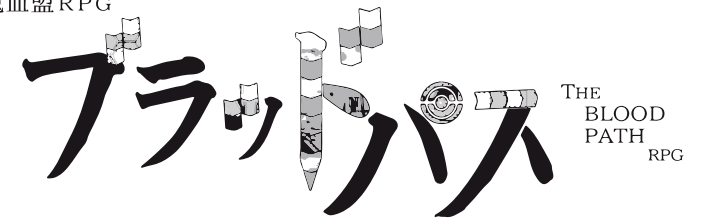


# キャラクターシート (人間) サンプル：闇の処刑人

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	
外見の特徴	
住まい	
使用武器	

ファクター → 人間    信念 → 義士    職能 → 戦衛

練度	1	能力値	スベード 技 10	副能力値	耐久値 28
			クラブ 情 8		先制値 18

## 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 不破の盾	解説参照	場面 (選択)	ダメージ減少時。ダメージを【10+練度】軽減。(01/P152)
3 戦刃の技	攻撃	単体※	対象の【生命カード】1枚を、スタートと数値を無視して破壊する。(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

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)
剣林弾雨の如く	準備	自身	黒1枚	R1回	R1回【対象】を2体化。【モブ】を即座に【戦闘不能】。(01/P165)
楽しませてくれ	開始	自身	スベード1枚	なし	破壊できるカードの数値に+2。ダメ2点軽減。(03/P21)

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』

03/『ジェノサイド・サーカス』、04/『アンダーグラウンド・ファイル』

## 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。