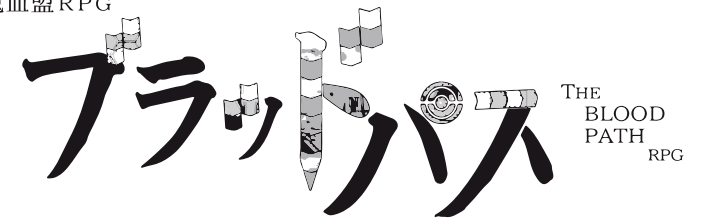


キャラクターシート (吸血鬼) サンプル：縛鎖の魔書

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 → 鬼物 流儀 → 舞人

練度	1	能力値	<table border="1"> <tr> <td>ハート</td> <td>血</td> <td>9</td> <td>副能力値</td> <td>耐久値</td> <td>29</td> </tr> <tr> <td>ダイヤ</td> <td>想</td> <td>9</td> <td></td> <td>先制値</td> <td>13</td> </tr> </table>	ハート	血	9	副能力値	耐久値	29	ダイヤ	想	9		先制値	13
ハート	血	9	副能力値	耐久値	29										
ダイヤ	想	9		先制値	13										

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 敵切妖途	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。(04/P21)
3 交響鳴動	いつでも	場面(選択)	対象の【耐久値】を[10+練度]点回復。(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

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)
操手協調	攻撃	パートナー	赤1枚	S3回	対象は手番を得る。破壊できるカードの数値に+2。(04/P28)
衰滅ピアノ	解説参照	単体	赤絵札1枚	R1回	ダメージ減少時。ダメージを12点軽減。(01/P174)

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。 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。	