

# キャラクターシート (吸血鬼)

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 →      流儀 →

練度	能力値	ハート 血	副能力値	耐久値
		ダイヤ 想		先制値

## 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)

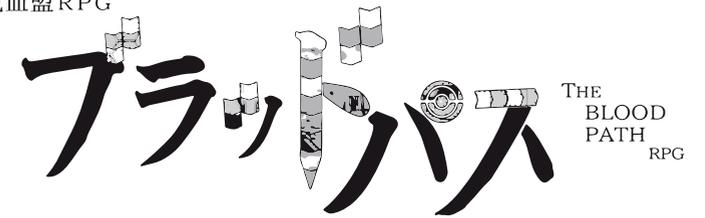
もうひとりの吸血鬼		
名前	起源 / 流儀	
年齢 外見/実	欠落	
特徴など		

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。	

人鬼血盟RPG



## 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。(P 151)
2			
3			

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。(P 176)

## 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。	