

블러드패스 서포트 허브

『블러드패스』는 인간과 흡혈귀가 페어가 도어서 현대 일본의 뒤편에서 일어나는 다양한 사건에 도전하는 게임입니다.
인간과 흡혈귀 사이에 만들어진 영혼의 연결고리…… “블러드패스”는 죽을 때까지 끊어지지 않습니다.
이것은 「죽음이 둘을 가를 때까지」 이어지는 **유대(저주)**의 이야기입니다.

피의 멍에야말로 그대들의 운명

『블러드패스』의 세계는 우리가 사는 현대와 거의 다를 바 없습니다.
단 하나 다른 것은 역사의 그림자 속에서 인간과 흡혈귀가 항쟁을 거듭해 왔다는 것.
그리고 현대에도 흡혈귀가 존재한다는 것입니다.
그리고 계약으로 「블러드패스」라고 불리는 특수한 연결고리를 가진 인간과 흡혈귀 페어가 무시무시하고 가여운 업혈귀(괴물이 된 흡혈귀)와 전투를 펼치는 이야기를 체험할 수 있습니다.

[이 사이트](#)에서는

- 『블러드패스』의 소개
- 소재 다운로드
- FAQ, 에라타(정정)

등의 페이지를 정리했습니다.

『블러드패스』란?

간단 설명: 『블러드패스』의 내용을 간단하게 설명합니다.

혈맹 소개: 인간과 흡혈귀 페어, 혈맹을 소개합니다.

『블러드패스』의 세계

흡혈귀가 뭐야?: 『블러드패스』 세계 속 **흡혈귀**에 대해 해설합니다.

혈맹이 뭐야?: 특별한 계약을 맺은 인간과 흡혈귀, **혈맹**에 대해 해설합니다.

업혈귀가 뭐야?: 괴물로 변한 흡혈귀, **업혈귀**에 대해 해설합니다.

어떤 조직이 있어?: 『블러드패스』 세계 속 **조직**에 대해 해설합니다.

유저 서포트

다운로드: 시트, 온라인용 롬 데이터 등을 다운로드할 수 있습니다.

에라타: 룰북 표기나 규칙 내용에 관한 에라타(정정)를 소개합니다.

Q&A: 자주 받는 질문과 대답을 소개합니다.

시나리오: TALTO에서 공개 중인 공식 시나리오 링크집입니다.

블러드패스 간단 설명

무대는 현대, 흡혈귀가 존재하는 세상

『블러드패스』의 세계는 우리가 사는 현대와 거의 다를 바 없습니다.

단 하나 다른 것(*)은 역사의 그림자 속에서 인간과 흡혈귀가 항쟁을 거듭해 왔다는 것.

그리고 현대에도 흡혈귀가 존재한다는 것입니다.

계약으로 「블러드패스」라고 불리는 특수한 연결고리를 가진 인간과 흡혈귀 페어가 무시무시하고 가여운 업혈귀(괴물이 된 흡혈귀)와 전투를 펼치는 이야기를 체험할 수 있습니다.

※요 근래에는 버튜버로 인간 사회에 간섭하고 있는 흡혈귀도 많지만 본작에서는 역사적 경위와의 차이, 그리고 업혈귀의 존재 때문에 “다르다”고 표현하고 있습니다.

깊은 캐릭터 표현

『블러드패스』는 인간과 흡혈귀 캐릭터(PC)가 페어가 되어서 게임에 참가합니다.
(3인조도 가능합니다.)

출생 및 경험을 비롯해
흡혈귀에게 결여된 마음을 나타내는 **【결락】**,
계약을 맺었을 때 인간에게 발생한 **【상실】**,
계약자가 서로에게 느끼는 감정이 문양이 되어 새겨지는 **【흔인】**
등, 다양한 요소를 조합해서 개성적인 캐릭터를 만들 수 있습니다.

트럼프를 사용한 간단한 규칙

『블러드패스』는 트럼프 카드를 사용해서 게임을 진행합니다.

이야기를 진행하기 위한 규칙도 심플하며 캐릭터 연출에 집중할 수 있고, 전투도 속도감 넘치는 독자적인 「혈전」 규칙을 채용합니다.

또한, 전투가 어려운 사람을 위한 「드라마틱 혈전」이나 「심플 혈전」 규칙도 완비되어 있습니다.

자주 받는 질문

2명에서 플레이할 수 있나요?

「각종 다운로드」→「추가 규칙·이미지」페이지에서 다운로드할 수 있는 「GMC 규칙」을 사용하면 GM 1명&플레이어 1명으로 플레이할 수 있습니다.

온라인으로 플레이할 수 있나요?

코코포리아나 유나도리움 등, 트럼프를 사용할 수 있는 툴을 사용하면 온라인으로 플레이할 수 있습니다.

2차 창작이 가능한가요?

대환영입니다! 단, 크리에이터 가이드라인을 잘 읽고 팬 활동을 즐겨 주세요.

혈맹 소개

『블러드패스』에는 많은 <혈맹>(인간과 흡혈귀 페어)이 수록되어 있습니다.

플레이할 사람은 이 <혈맹>들을 이미지에 참고하거나 NPC로 등장시킬 수도 있습니다.

『블러드패스』(제1권)의 혈맹

NPC

쿠로미야 아키라

「표적을 확인했다. 말소하지.」

인간 • 나이: 32 • 성별: 남성

좋아하는 것: 추리 소설, 커피 • 싫어하는 것: 단 과자

얌전하고 말수 적은 청년. 원래 경시청 형사였고 어느 V 안건(흡혈귀가 일으킨 사건)의 진상을 쫓다가 SID에 스카우트되었습니다. 엘리너가 떼를 써도 항상 무뚝뚝한 얼굴로 어울려 줍니다.

엘리너

「조금 정도는 즐기고 가자!」

흡혈귀(귀종) • 외관 나이: 16 • 실제 나이: 비밀 • 성별: 여성

좋아하는 것: 자유, 홍차 • 싫어하는 것: 남의 명령

본명 엘리너 애플거스. 기가 썰고 활발한 소녀입니다. 일족을 죽인 흡혈귀를 쫓아 일본에 왔습니다. SID의 보호 밑에 있지만 무슨 일이 있을 때마다 떼를 써서 아키라를 휘두릅니다.

샘플 캐릭터

특별감독관

【인간】

신념: 의사

약한 이를 지키고 옳은 행위를 관철하려고 하는 신념입니다. 자신의 욕망을 위해 사람을 덮치는 업혈귀는 의사에게 있어 최대의 적입니다.

직능: 감독자

남을 감독하는 것이 특기인 사람입니다. 자신의 전투 능력은 결코 뛰어나지 않지만, 우수한 관찰안을 지녀 혈맹의 힘을 최대한으로 끌어낼 수 있습니다.

화려한 혈투자

【흡혈귀】

기원: 귀종

〈피의 시혜〉를 받아들이고 자신의 의지로 흡혈귀가 된 자입니다. 대부분은 흡혈귀인 것을 자랑스러워하고 인간을 포함한 “약자”는 지켜야 할 존재로 인식합니다.

유의: 무도가

검이나 창, 도끼, 낫, 활 등 예로부터 존재한 무기를 다루어 싸우는 것이 특기인 유의입니다. 역사가 깊은 유의로, 우수한 무도가는 많은 흡혈귀로부터 존경받고 칭송되었습니다.

NPC

히노 이오리

「인간의 적이 된다면 어떤 상대든 베겠어..」

인간 · 나이: 18 · 성별: 여성

좋아하는 것: 미카즈키당의 양갱 · 싫어하는 것: 흡혈귀, 업혈귀

항상 예리하게 찌를 것 같은 분위기를 풍기는 소녀. 업혈귀가 가족을 죽인 탓에 복수를 위해 참귀중에 들어왔습니다. 흡혈귀는 싫어하지만 파트너(카나메)한테는 조금 마음을 열고 있습니다.

요도 카나메

「나, 나도 도와 줄게……!」

흡혈귀(반귀) · 외관 나이: 17 · 실제 나이: 17 · 성별: 여성

좋아하는 것: 귀여운 소품, 히노 이오리 · 싫어하는 것: 유혈

상냥하고 조금 기가 약한 소녀. 흡혈귀 아버지와 인간 어머니 사이에서 태어난 반흡혈귀입니다. 다른 흡혈귀에게 습격당했을 때 이오리가 도와주어 그의 힘이 되기 위해 혈맹이 되었습니다.

샘플 캐릭터

복수의 검사

【인간】

신념: 복수자

흡혈귀와 업혈귀에게 복수심을 품었다는 것을 나타내는 신념입니다. 복수자 대부분은 가족이나 연인, 친구 등이 살해당해 흡혈귀나 업혈귀에게 강한 원망과 증오를 품고 있습니다.

직능: 전위

직접 전선에 나서서 싸우는 것이 특기인 사람입니다. 흡혈귀나 업혈귀와의 전투는 안 그래도 위험이 따릅니다. 그것을 알면서도 싸우기로 다짐했고, 싸울 수 있는 기술을 익힌 것이 전위입니다.

양지의 반귀

【흡혈귀】

기원: 반귀

흡혈귀와 인간 사이에서 태어난 이른바 반인반귀입니다. 흡혈귀이면서 반은 인간이라 햇빛을 쬔어도 죽지 않고, 노력하면 인간 사회에 녹아들어 생활할 수도 있습니다.

유의: 연주자

자신의 피를 매개체로 다양한 현상을 일으키는 <혈주법>이 주체인 유의입니다. 공격은 특기가 아니지만 동료를 이끌거나 공격에서 지키거나 적을 현혹시키는 등 전황을 유리하게 만들 수 있습니다.

NPC

리자

「연옥행 편도 차표, 무료로 선물해 줄게!」

인간 · 나이: 28 · 성별: 여성

좋아하는 것: 기도 시간, 아이의 미소 · 싫어하는 것: 신을 모독하는 자

본명 엘리자베타 크라키에스. 항상 온화한 미소를 띤 여성. 이단개종실의 수녀로 총기 전문가입니다.

노든

「영리하게 정리해버리지..」

흡혈귀(원조) · 외관 나이: 45 · 실제 나이: 약 1300 · 성별: 남성

좋아하는 것: 아름다운 여성, 질 좋은 예술 · 싫어하는 것: 야만인

본명 노든 베스티. 항상 우아한 태도를 유지하는 남성. 1000살을 넘긴 대흡혈귀이며 자극을 갈구하여 이단개종실에게 힘을 빌려 주고 있습니다.

샘플 캐릭터

신의의 대행자

【인간】

신념: 꼭두각시

자신이 속한 집단 및 조직에게 충성심을 가졌다는 것을 나타내는 신념입니다. 꼭두각시 신념을 지닌 사람에게 있어 조직의 명령은 절대적으로 준수해야 할 것이며 때로는 자신의 목숨보다 우선시되는 것입니다

직능: 사냥꾼

덧이나 도구 등을 구사해서 적을 처리하는 것이 특기인 사람입니다. 강대한 힘을 지닌 흡혈귀 및 업혈귀를 정면으로 상대하지 않고, 지혜와 작전을 무기로 싸웁니다.

금지 높은 짐승

【흡혈귀】

기원: 원조

“인간의 상상력”을 토대로 태어난 원초의 흡혈귀입니다. 아주 먼 옛날부터 존재했으며 전설상의 신이나 악마, 영웅, 괴물 등의 모티브가 된 원조도 있습니다.

유의: 전귀

자신의 몸을 구사해서 싸우는 것이 특기인 자입니다. 흡혈귀의 권타나 발차기는 바위를 부수는 위력을 자랑하며, 예리한 손톱과 이빨은 강철을 찢습니다.

『스카레드 나이트』(제2권)의 혈맹

NPC

카게시마 린

「네, 네. 주인님은 물러나 계시죠..」

인간 · 나이: 17 · 성별: 남성

좋아하는 것: 깔끔한 방, 완벽한 일 · 싫어하는 것: 예정이 무너지는 것

레너드를 모시는 소년. 그의 신변을 돌보는 것부터 함께 전투하는 것까지 모든 일을 맡고 있습니다. 얼굴에 띄운 미소는 적을 갈기갈기 벨 때조차 조금도 바뀌지 않습니다.

레너드

「하하, 재밌어졌군. 나도 즐기게 해 주게..」

흡혈귀(원조) · 외관 나이: 24 · 실제 나이: 약 900 · 성별: 남성

좋아하는 것: 재미있는 인간, 신선한 체험 · 싫어하는 것: 따분함

본명 레너드 스타크. 흡혈귀 조직 “선홍기사단”의 일원입니다. 입을 다물면 조용한 미청년이지만 의외로 장난끼가 많고 호기심이 강하며, 때로 소동을 일으켜 린의 골머리를 썩힙니다.

샘플 캐릭터

충성스러운 칼날

【인간】

신념: 꼭두각시

자신이 속한 집단 및 조직에게 충성심을 가졌다는 것을 나타내는 신념입니다. 꼭두각시 신념을 지닌 사람에게 있어 조직의 명령은 절대적으로 준수해야 할 것이며 때로는 자신의 목숨보다 우선시되는 것입니다

직능: 감독자

남을 감독하는 것이 특기인 사람입니다. 자신의 전투 능력은 결코 뛰어나지 않지만, 우수한 관찰안을 지녀 혈맹의 힘을 최대한으로 끌어낼 수 있습니다.

홍야의 지배자

【흡혈귀】

기원: 원조

“인간의 상상력”을 토대로 태어난 원초의 흡혈귀입니다. 아주 먼 옛날부터 존재했으며 전설상의 신이나 악마, 영웅, 괴물 등의 모티브가 된 원조도 있습니다.

유의: 계율

공간이나 시간을 간섭하는 특수한 능력을 구사하는 전법입니다. 예를 들어 잠깐만 공간을 단절해서 치명적인 파열상을 내거나 물체를 끌어당겨서 방벽으로 삼거나, 적의 뒤로 순간이동하는 등 매우 강력한 힘입니다.

NPC

알렉시아

「실험대로 쓰기에 딱 좋은 상대 같네.」

인간 · 나이: 28 · 성별: 여성

좋아하는 것: 가설과 실증, 좋은 술 · 싫어하는 것: 무의미한 치장

본명은 불명. 마술사 조직 “학관※”에 소속했습니다. 일족의 후원 없이 자신의 힘으로만 주변을 인정하게 만든 실력파. 현재는 업혈귀와의 싸움에서 자신의 마술 실용성을 증명하려고 합니다.

※역주: 사이트 내내 학답으로 표기되나, 학관의 오타로 추정됨.

루티

「으르릉……! (애, 방심하지 마렴!?)」

흡혈귀(기수) · 외관 나이: 레이디 · 실제 나이: 무례하긴! · 성별: 여성

좋아하는 것: 꽃냄새, 연애편 · 싫어하는 것: 몸이 더러워지는 것

본명 루티 아르브웬트. 늑대 흡혈귀(기수)이며 유럽 오지에서 여신의 화신으로 신앙을 받았습니다. 친구를 죽인 업혈귀를 찾기 위해 알렉시아와 혈맹이 되었습니다.

샘플 캐릭터

마도의 사도

【인간】

신념: 연구자

학구의 사도이자 기술의 진보 및 학문의 발전을 중시하는 것을 나타내는 신념입니다. 과학은 물론, 마술을 탐구하는 사람도 있습니다.

직능: 술사

마술이나 주술 등을 써서 다양한 현상을 일으키는 사람의 총칭입니다. 그들은 인간의 몸으로 정기를 조종하고 자연 현상은 물론, 정신 간섭 및 자신의 신체 강화까지 실현해냅니다.

검의 백랑

【흡혈귀】

기원: 기수

동물이 흡혈귀가 된 존재입니다. “피의 축복”으로 혈족의 일원이 된 존재이며 대부분의 기수는 흡혈귀인 것을 자랑스러워합니다.

유의: 무도가

검이나 창, 도끼, 낫, 활 등 예로부터 존재한 무기를 다루어 싸우는 것이 특기인 유의입니다. 역사가 깊은 유의로, 우수한 무도가는 많은 흡혈귀로부터 존경받고 칭송되었습니다.

NPC

류 슈원

「이건 과연. 즐거운 死함이 될 것 같네요.」

인간 · 나이: 24 · 성별: 남성

좋아하는 것: 단련, 死함 · 싫어하는 것: 총

무도가 및 검객들의 집단 “팔인회”의 일원. 언행이 부드러운 청년이지만 항상 방심하지 않고 상대를 관찰하며 「어떻게 해야 죽일 수 있는지」를 생각합니다.

지화

「귀찮……사살하면 되지 않음? 빨리 끝내고 싶은데.」

흡혈귀(시귀) · 외관 나이(향년): 17 · 실제 나이: 약 3개월 · 성별: 여성

좋아하는 것: 노래방, 네일 · 싫어하는 것: 노동

죽은 사람의 육체를 이어서 만든 흡혈귀(시귀). 항상 권태로운 분위기를 풍기는 소녀로, 「낮 동안 돌아다닐 수 없다니 말이 됨?」이는 이유로 슈원과 혈맹이

되었습니다.

샘플 캐릭터

무도 수련자

【인간】

신념: 구도

자신의 심신 및 기술의 단련이 제일인 향상심과 극기심을 나타내는 신념입니다. 격투기 및 검술 같은 무도 뿐만 아니라 무도나 음악 같은 예술의 길을 갈고 닦으려고 하는 사람도 구도라는 신념을 지니고 있습니다.

직능: 전위

직접 전선에 나서서 싸우는 것이 특기인 사람입니다. 흡혈귀나 업혈귀와의 전투는 안 그래도 위험이 따릅니다. 그것을 알면서도 싸우기로 다짐했고, 싸울 수 있는 기술을 익힌 것이 전위입니다.

시체 사수

【흡혈귀】

기원: 시귀

인간의 시체를 이어붙여서 인위적으로 만든 흡혈귀입니다. 기반이 된 육체의 기억을 지니며 정신을 모방하지만, 결코 죽은 사람이 되살아난 것이 아닙니다. 어디까지나 남의 기억을 가지고 “기동”한 것에 불과합니다.

유의: 불꽃

총화기나 폭탄을 다루는 유의입니다. 근대에 인간이 발명한 총기는 처음에는 흡혈귀에게 “풍류가 없다”며 미움받았습니다. 그러나 실용성에 주목한 자들도 적지 않았고 지금에 이르러서는 유의 중 하나가 되었습니다.

『언더그라운드 파일』(제4권)의 혈맹

NPC

닐

「빨리 일어나라. 일할 시간이다.」

인간 · 나이: 불명(20대 후반) · 성별: 남성
좋아하는 것: 눈, 밤 · 싫어하는 것: 더운 곳

본명 불명. 차가운 분위기를 풍기는 청년입니다. 전세계를 돌아다니며 인간을 해치는 흡혈귀나 마법사 등을 해치우고 있습니다. 최근 들어 “십일귀석”을 사냥하기 위한 방법을 찾고 있는 것 같습니다.

녹스트라

「베는 맛 있는 사냥감으로 준비해 주었겠지?」

흡혈귀(귀물) · 나이: 불명 · 성별: 남성
좋아하는 것: 강적, 승리 · 싫어하는 것: 갯바람

검의 모습을 한 흡혈귀(귀물). 수 많은 전장을 돌고 돈 끝에 의사를 지니게 된 마검입니다. 항상 「벨 만한 자라면 육친 뿐만 아니라 영혼조차 베어내 주지」라면서 호언장담합니다.

샘플 캐릭터

어둠의 처형인

【인간】

신념: 의사

약한 자를 지키고 옳은 행위를 관철하려고 하는 신념입니다. 자신의 욕망을 위해 사람을 덮치는 업혈귀는 의사에게 있어 최대의 적입니다.

직능: 전위

직접 전선에 나서서 싸우는 것이 특기인 사람입니다. 흡혈귀나 업혈귀와의 전투는 안 그래도 위험이 따릅니다. 그것을 알면서도 싸우기로 다짐했고, 싸울 수 있는 기술을 익힌 것이 전위입니다.

파살의 마검

【흡혈귀】

기원: 귀물

「물품 모습의 흡혈귀」입니다. 형상은 다양하며 검, 총, 활, 갑옷, 책, 자동차 등 다양한 귀물이 존재합니다.

유의: 무도가

검이나 창, 도끼, 낫, 활 등 예로부터 존재한 무기를 다루어 싸우는 것이 특기인 유의입니다. 역사가 깊은 유의로, 우수한 무도가는 많은 흡혈귀로부터 존경받고 칭송되었습니다.

NPC

진다이 아리사

「좋아~ 1분만에 끝내고 팬케이크 먹으러 가자고!」

인간 · 나이: 17 · 성별: 여성

좋아하는 것: 미카즈키당의 양갱, 돈 · 싫어하는 것: 공부, 오빠의 잔소리

프리랜서 마술사입니다. 매우 밝고 활발한 소녀로 주변의 고민을 해결하며 용돈을 벌고 있습니다. 조직에 속하는 것을 좋아하지 않으며 항상 “학관”의 권유로부터 도망치고 있습니다.

카테나

「긍정. Pancake라는 것의 맛을 신속히 내게도 알려야 하느니라.」

흡혈귀(귀물) · 나이: 불명 · 성별: 여성

좋아하는 것: 새로운 지식, 여행 · 싫어하는 것: 습기

책 모습을 한 흡혈귀(귀물). 어느 마술사가 기록한 마도서에 의사가 깃든 것입니다. 마술서로는 미완성인 상태라 새로운 지식 및 경험을 갈구합니다. 어쩌다가 헌책방에서 팔리고 있던 것을 아리사가 찾아 혈맹을 맺었습니다.

샘플 캐릭터

청부마술사

【인간】

신념: 금우

돈벌이를 가장 중요시하는 것을 나타내는 신념입니다. 이유는 다양하지만 아무튼 돈을 모으는 것이 주목적이며 거액의 보상을 얻기 위해 업혈귀와 싸웁니다.

직능: 술사

마술이나 주술 등을 써서 다양한 현상을 일으키는 사람의 총칭입니다. 그들은 인간의 몸으로 정기를 조종하고 자연 현상은 물론, 정신 간섭 및 자신의 신체 강화까지 실현해냅니다.

박쇄의 마서

【흡혈귀】

기원: 귀물

유의: 연주자

자신의 피를 매개체로 다양한 현상을 일으키는 <혈주법>이 주체인 유의입니다. 공격은 특기가 아니지만 동료를 이끌거나 공격에서 지키거나 적을 현혹시키는 등 전황을 유리하게 만들 수 있습니다.

흡혈귀란?

흡혈귀——밤의 어둠 속에서 사는 괴이하고도 아름다운 불로불사의 존재. 그 모습은 사람과 아주 닮았지만, 사람의 피를 빨고, 병과 노화로써 죽지 않습니다. 또한, 매우 강한 힘과 비범한 감각을 가졌고, 매료나 변신, 혈주법 등의 특별한 능력을 갖췄습니다. 반면, 태양 빛은 치명적인 약점이며, 대부분은 밤의 세상에서만 살 수 있습니다.

흡혈귀는 인간이 문명 사회를 만들 적부터 세계 각국에 존재 했습니다. 그리고 지혜와 무기를 얻은 인간과 역사의 뒤에서 싸워 왔습니다. 일본에서는 “귀신”이라 불리며 가장 오래된 건 헤이안 시대부터 인간과 관계를 맺었다는 기록이 남아있습니다.

『블러드패스』에서 플레이어 일부는 흡혈귀 캐릭터를 통해 이야기를 체험하게 됩니다. 지금부터 흡혈귀의 탄생과 종류, 특수한 힘에 대해 해설합니다.

흡혈귀의 특징

먼저, 흡혈귀의 특징에 대해 해설합니다.

흡혈

흡혈귀의 상징이라 불릴 수 있는 특징이 “흡혈”입니다. 흡혈귀는 목숨을 유지하고 힘을 발휘하기 위해 정기가 필요합니다. 인간이 호흡하는 것처럼 흡혈귀는 세상에서 정기를 흡수합니다. 그러나 인간이 호흡만으로는 살 수 없듯, 흡혈귀는 생물에게서 피와 함께 정기를 섭취하지 못하면 굶어서 쇠약해집니다. 그리고 인간은 모든 생물 중에서 가장 많은 정기를 내포합니다. 이 때문에 흡혈귀는 인간을 대상으로 흡혈하는 겁니다.

흡혈귀는 1~2일에 한 번, 아주 소량의 흡혈로 정상적인 몸상태를 유지할 수 있습니다. 또한, 원조나 귀종은 고결한 정신의 주인한테서만 피를 빨거나, 혹은 인간이 피를 바치는 것을 “정찬”이라 부르며 옳은 흡혈의 예의작법으로 삼았습니다. 대신, 흡혈귀는 인간의 마을을 뒤에서 지키거나, 병을 치료하거나, 기후를 예측해서 농업을 발전시키는 은혜를 부여했습니다. 반대로, 아무나 막 덮쳐 피를 빼는 건

수치스러운 행위입니다. 이 때문에 흡혈귀 대부분이 원조와 귀종이던 19세기까지는 흡혈귀의 “피해자”는 그리 많지 않았습니다.

다만 흡혈귀 정신의 최심부에는 「피를 빨고 싶다」는 강한 충동이 항상 소용돌이칩니다(이것을 흡혈 충동이라고 부릅니다). 또한, 흡혈은 정신적인 보충과 행복감이 따르며 스트레스를 해결하는 효과도 있습니다. 때문에 극도의 공복감에 괴로워하거나 어떤 원인으로 흡혈 충동이 심해질 때는 가령 원조나 귀종이어도 인간에게 입달 수도 있습니다.

참고로, 흡혈을 하면 흡혈귀의 힘은 잠시동안 상승합니다. 때문에 흡혈귀가 강적에게 맞설 땐, 반드시 피를 삼키고 만전의 상태를 다듬은 다음 싸움에 임합니다. 그것은 인간과 【블러드패스】를 맺은 흡혈귀여도 똑같습니다.

외관

흡혈귀의 외관은 인간과 그리 다르지 않습니다. 그러나 “눈동자가 붉다” “귀 끝이 뾰족하다”는 특징이 있습니다. 이 특징은 원조와 귀종이면 크게 눈에 띄니다.

그러나 인간의 요소가 짙은 **야자나 반귀**는 깊게 관찰해야 알 정도로 눈에 띄지 않을 때도 있습니다(개인차는 있습니다).

감정의 결락

흡혈귀는 어떤 감정 일부가 결여되어 있습니다. 기쁨, 분노, 증오, 슬픔, 연민……어떤 감정이 부족한 지는 흡혈귀마다 다릅니다. 원조나 반귀 등은 태생부터 결여되었고, 귀종이나 야자 등은 흡혈귀가 되면서 결락합니다.

흡혈귀는 영혼 일부가 결여되어 있고, 그것을 메꾸고 싶은 본능이 **흡혈 충동**의 정체라는 가설도 있습니다. 이것이 사실인지는 밝혀지지 않았지만, 【블러드패스】를 맺은 인간과 정신의 일부를 공유한 흡혈귀는 이전보다 흡혈 충동이 약해지는 건 확실합니다.

특별한 힘

흡혈귀가 가진 힘에 대해 해설합니다.

신체 능력과 초감각

흡혈귀는 무거운 짐을 쉽게 들어 올리는 완력이나, 바람보다 빠르게 이동할 수 있는 활주력 등, 높은 신체 능력을 가졌습니다. 또한, 어둠속에서 주위를 선명하게 포착하는 암시력과, 어떤 작은 소리도 들을 수 있는 청력, 희미한 냄새도 구분할 수 있는 후각 등, 예민한 감각도 가지고 있습니다.

그러나 신체 능력과 감각은 전부 개인차가 커서, 완력 하나를 예로 들어도 「달려드는 차를 한 손으로 멈추게 할 수 있는 자」부터, 「20kg 추를 들어 올리는 게 겨우인 자」까지 차이가 있습니다.

혈주법

흡혈귀는 자신의 피를 매개체 삼아 다양한 현상을 일으킬 수 있습니다. 흡혈귀는 이 힘을 “혈주법”이라 부릅니다. 혈주법은 피로 무기를 만들거나, 불과 번개를 발생시키거나, 환영을 비추는 등 다채로운 종류가 있습니다.

모든 흡혈귀는 혈주법을 다루는 힘을 가졌지만, 잘 쓰는지 못쓰는지는 각자의 재능에 따릅니다.

변신, 변화

흡혈귀는 자신의 의지로 육체의 일부를 변형시키거나 동물 모습으로 변신하는 힘을 가졌습니다. 그러나 이 능력을 잘 쓰는지 아닌지는 기원과 각 흡혈귀의 재능에 따라 크게 바뀝니다. 원조나 귀종은 잘하는 자가 많고, 신체를 안개로 바꿔 이동과 공격의 무효화에 쓰거나, 신체 일부를 소동물로 분해해서 사역할 수 있습니다. 반대로 야자나 반귀는 변신과 변화를 잘 못하며, 해봤자 손톱을 뿔족하게 기르거나, 피부 일부를 강질화 시키는 정도에 그칠 때가 많습니다.

불사

흡혈귀는 기본적으로 수명이 없습니다(단, 반귀만은 수명이 있지만, 그래도 300년 정도는 삽니다). 또한, 재생 속도는 개인차가 있지만, 어떤 상처든 시간이 지나면 치유됩니다.

그러나 몇 가지 예외는 있습니다. 하나는 햇빛을 직접 쬐는 것. 그리고 특수하게 제작된 금속 무기로 목을 베이거나, 심장을 정확히 꿰뚫리는 것. 그리고 업혈귀로 인해 신체의 반 이상이 파괴되는 것. 이것은 **치명상**이 되어 흡혈귀의 몸은 완전히 재가 됩니다.

유의

흡혈귀의 긴 역사는 투쟁의 역사이기도 했습니다. 보호하는 인간을 지키기 위해, 혹은 금지를 건 결투, 불의를 행한 동족의 시말 등, 흡혈귀와 싸움은 결코 떼어낼 수 없는 관계입니다. 때문에, 흡혈귀들은 싸움 기법을 **【유의】**로 정리했습니다. **【유의】**는 원조나 귀종이 만든 개념이지만, 야자와 반귀의 전법도 분류에 들어갑니다. 그래서 인간은 **【유의】**를 흡혈귀 전반의 특기 전법을 나타내는 개념으로 사용합니다.

약점

강력한 힘을 가진 흡혈귀지만, 몇 가지 약점이 있습니다.

일광

태양 빛은 흡혈귀의 치명적인 약점입니다. 흡혈귀는 일광을 직접 쬐면 순식간에 몸이 불타서 재가 됩니다. 직접 쬐지 않더라도 태양이 떠있는 동안에는 몸이 무겁고 재생 능력도 훨씬 저하합니다. 또한, 중요한 건 “태양의 빛”이고, 단순한 적외선은 효과가 없습니다.

종교

인간이던 시절 신앙심이 강했던 자는 종교의 심볼과 성전, 성구 등이 약점이 됩니다. 예를 들어 유럽에서 발생한 성자교회는 십자가와 성서, 아시아에서 발생한 불교는

불구와 독경, 중국에서 발전한 도교는 부적과 주문, 일본의 신도면 축사 등, 종교마다 다른 심볼과 성구 등이 존재합니다.

그러나 이것이 치명적인 약점이 되는 건 해당 종교를 신봉하던 자뿐이며, 신봉자가 아니면 다소 약체화시키는 정도입니다.

식물

흡혈귀 중에서도 후각이 우수한 자는 냄새가 강한 식물을 싫어하는 자도 있습니다. 특히 마늘은 힘이 약한 야자나 반귀라면 피할 수도 있습니다. 그러나 치명적인 약점이 되지는 않으며, 가령 입에 한가득 집어넣어도 죽일 수는 없습니다.

유수

흡혈귀는 강이나 바다 같은 흐르는 물을 꺼립니다. 비 오는 날의 길가나 인공적인 작은 강 등은 문제 없이 두 발 뻗고 서 있거나 지나갈 수 있지만, 큰 강이나 바다 등을 지날 때 격한 현기증과 구토감에 시달립니다. 흡혈귀가 유수를 꺼리는 이유는 확실하지 않지만, 일설로 유수는 “정기”가 격하게 움직이는 탓에 “멀미”가 발생하는 게 아니냐고 추측합니다.

약점 극복

블러드패스를 얻은 흡혈귀와 업혈귀는 일광을 비롯한 약점을 극복합니다.

또한, 소설과 영화에선 「초대받지 못하면 집에 들어갈 수 없다」, 「불과 기름에 약하다」 등의 약점도 있지만, 이건 미신이며 약점이 되진 않습니다.

흡혈귀의 기원

한 마디로 **흡혈귀**라 해도 흡혈귀가 된 경위에 따라 특성과 능력이 달라집니다. 각각 해설합니다.

원조

원조는 「세상이 낳은 흡혈귀」입니다(해외에서는 엘더라고도 불립니다). 더 정확하게 말하면 “인간의 상상력”을 형태 잡아 자연계의 정기가 모여, 실체를 가지기까지 이른 존재입니다. 인간의 문명이 미발달했고 자연을 향한 경외의 사념이 깊었던 적에 많이 태어났습니다. 원초의 흡혈귀라는 점에서 “원조”라고 불리지만, 근대 이후로도 가끔 탄생합니다.

원조도 또한, 다른 흡혈귀처럼 흡혈 충동을 가졌습니다. 그러나 원조는 자연에서 정기를 흡수하는 힘이 강해, 충동은 비교적 약한 모양입니다.

귀종

귀종은 「자신의 의지로 흡혈귀가 된 자」입니다(해외에서는 로열이라고도 불립니다). 불사의 생명을 향한 동경이나, 주인으로 불리는 흡혈귀를 받들기 위해, 혹은 학술적인 탐구심 등, 동기는 다양합니다. 귀종이 되는 방법은, 먼저 흡혈귀가 인간의 피를 빨고, 그 후 직접 제 손으로 몸에 상처를 입혀 흐르는 피를 인간이 마시는 겁니다. 흡혈귀는 이를 【피의 축복】이라 부릅니다. 【피의 축복】을 내릴 수 있는 건 원조나 귀종뿐입니다(야자나 반귀가 똑같이 의식을 치뤄도 인간은 죽습니다). 그리고 【피의 축복】을 부여한 자를 부모, 축복을 받아 흡혈귀가 된 자를 아이라고 부르며, 이 관계를 【혈족】이라 칭했습니다.

【피의 축복】을 받은 인간은 반드시 흡혈귀가 됩니다. 때문에 원조와 귀종은 【혈족】으로 들일 상대를 신중하게 골랐습니다. 가장 중요시한 건 자제심, 자비로움, 사랑 등, 영원한 밤을 살아가는데 걸맞은 정신적인 강함입니다. 그러나 개종에는 고운 외관만으로 고른 자도 있어서, 후세에 야자가 증가하는 원인 중 하나가 되기도 했습니다.

귀종의 대부분은 흡혈귀인 것을 자랑스럽게 여기며, 무차별적으로 인간을 덮치는 흡혈귀나 업혈귀를 싫어합니다.

야자

야자는 「흡혈귀의 희생자가 흡혈귀로 변한 자」입니다(해외에서는 나이트 워커라고도 불립니다). 흡혈귀가 인간에게 대량의 피를 빨면, 희생자 대부분은 사망하거나, 구울이라고 불리는 이성을 잃은 괴물로 변합니다. 그러나 수백 명 중 한 명 꼴로 죽지 않고, 괴물도 되지 않고, 흡혈귀로 되사는 자가 있습니다. 이런 경위로 태어난 흡혈귀를 야자라고 부릅니다.

야자 대부분은 갑자기 얻은 흡혈귀의 힘에 혼란스러워합니다. 다음날 태양 빛을 쬌고 죽는 자도 드물지 않습니다. 그리고 자신이 인간과는 다른 존재가 되었다는 것을 자각한 야자는 욕망이 따르는 대로 인간을 덮치거나, 인간과의 관계를 피하며 살아가기로 합니다. 그러나 현대 사회에서 흡혈귀라는 증거를 완전히 숨기는 것은 매우 힘듭니다. 때문에 인간의 대귀조직에게 살해당하거나 잡히기도 합니다.

야자는 신체 능력이 뛰어나고 감각이 예리한 자가 많습니다. 대신 흡혈 충동은 강하고, 흡혈하지 않은 기간이 길면 강한 기아감에 시달립니다.

반귀

반귀는 「흡혈귀와 인간 사이에서 태어난 아이」입니다(해외에서는 댄피르라고도 불립니다). 또한, 임신 중에 모친이 흡혈귀에게 피를 빨려서 반귀로 태어나는 자도 있습니다.

반은 인간이라서 반귀의 신체 능력과 재생 능력은 다른 흡혈귀보다 열등합니다. 또한, 일광이 치명적인 약점이 되지 않는 반귀만의 특성도 있어서, 노력하면 인간 사회에서 살아가는 것도 불가능하지는 않습니다. 그러나 반귀라 해도 일광을 쬌거나, 교회나 신사, 불각 등의 성역에 들어가면 몸 상태가 안 좋아집니다. 또한, 10대 쯤에 성장이 느슨해지게 되고, 보통 인간의 2배에서 3배 정도 시간을 살게 됩니다. 때문에, 한 장소에 정주하지 않고 각지를 돌거나, “일”의 대부분을 밤에 하는 뒷세계나, 흡혈귀 커뮤니티에 속해 빛이 들지 않는 인생을 걷는 자가 대부분입니다.

혈맹이란?

블러드패스는 【혈계】(血契)라는 의식을 통해 인간과 흡혈귀 사이에 만들어진 영혼의 연결입니다. 블러드패스는 눈에 보이지 않지만, 인간과 흡혈귀의 영혼을 이어 정기를 공유합니다.

블러드패스를 얻은 인간과 흡혈귀——**혈맹**은 업혈귀와 대등하게 싸울 수 있습니다. 혈맹은 말하자면 운명공동체가 되지만, 관계는 절대 대등하지 않습니다. 그래도 강한 인연으로 맺어진 자들도 있지만, 어디까지나 같은 목적을 달성하기 위해 서로 이용하는 자들도 있습니다.

지금부터 블러드패스를 얻는 의식법과 은혜와 제약에 대해 해설합니다.

혈계(血契)

혈계는 인간과 흡혈귀 사이에 블러드패스를 이어 영혼 일부를 공유하는 의식입니다. 기원은 확실치 않지만, 적어도 8세기 경에는 원형이 확립되어 일본과 중국 등의 일부 지역에서 시행된 모양입니다. 원래는 인간이 흡혈귀를 지배하고 사역하기 위한 기술이며, 세계 각국의 전승과 설화에 남겨진 “사역마”나 “식신”, “호법 동자” 등은 혈계가 모델이 된 것이라 추측됩니다.

혈계를 맺는 방법은 몇 가지 종류가 있지만, 가장 정통적인 방법은 서로의 상처를 맞대고 「상대와 이어지는 이미지」를 떠올리며 다음의 “서사”를 읊는 방법입니다.

붉은 피는 죽은 자의 은화
연고를 꼬는 금실

나는 별을 시해하는 자
그대는 사람을 살해하는 자

죽음이 둘을 가를 때까지
날이 되어, 방패가 되어, 뺨기가 되어, 칠천을 멀하리

피의 멍에야말로, 우리의 숙명

그리고 흡혈귀가 인간에게 하나 **약속**을 요구하고 인간이 승낙하는 것으로 **【혈계】**가 성립됩니다.

또한, 혈계라는 의식의 존재와 방법을 아는 것은 기본적으로 대귀조직뿐이며, 일반인은 모릅니다. 단, 오래된 가문은 전승으로 전해지기도 하며, 흡혈귀 측도 오래된 집안의 귀종이라면 알고 있습니다.

중혼자

한 명의 인간이 혈계를 맺을 수 있는 흡혈귀의 수는 기본적으로 한 명이지만, 중혼자라고 불리는, 여러 흡혈귀와 혈계를 맺을 수 있는 특별한 체질과 재능의 주인도 적지만 존재합니다.

혈맹

혈계를 통해 블러드패스를 얻은 인간과 흡혈귀를 혈맹이라고 합니다. 또한, 흡혈귀와 인간을 서로 **파트너**라고 부르며, 같은 인간(중혼자)과 혈계를 맺은 흡혈귀를 **【연혈귀】**라고 부릅니다.

흔인

혈맹이 된 자는 몸에 **【흔인】**이라는 검은 반점 같은 문양이 생깁니다. 이것은 파트너가 자신에게 품은 감정과 생각이 나타난 것이며, 내용에 따라 위치와 형태가 달라집니다. 감정이 크게 바뀌면 위치와 형태가 변하기도 합니다.

블러드패스 소실

블러드패스가 풀리는 조건은 「파트너 중 한 명이 사망하는 것」입니다. 반대로 말하면, 이 조건 외에는 블러드패스를 풀 수 없습니다. 한 번 블러드패스를 맺으면 이

관계는 「죽음이 둘을 가를 때까지」 이어지는 것입니다. 또한, 파트너가 죽어도 남겨진 측의 혼인은 사라지지 않습니다.

블러드패스 강화

혈계를 맺은 인간과 흡혈귀 사이에는 영혼의 연결고리가 발생하며, 서로의 “정기”를 공유, 순환시킬 수 있게 됩니다. 블러드패스는 눈에 보이는 것은 아니지만 혈맹끼리 “이어졌다”는 신기한 감각이 느껴지는 모양입니다.

또한, 혈맹이 교류를 하거나, 서로 의식하는 것으로 블러드패스는 보다 강고해집니다. 이것을 블러드패스의 강도 상승이라 부릅니다. 강도가 높을수록 혈맹은 보다 많은 “정기”를 공유하게 되며, 강대한 힘인 혈위도 쓸 수 있게 됩니다. 그러나 강도의 상승은 그리 길게 유지되지 않으며, 잠시 시간이 지나면 원래대로 돌아옵니다.

블러드패스의 효력

블러드패스를 통해 혈맹은 다음과 같은 은혜와 제약이 부여됩니다.

혈계(血戒) 무효화(공통)

업혈귀가 펼치는 무시무시한 【혈계】(血戒)는 해당 영향하에 들어온 인간과 흡혈귀를 무력화합니다. 그러나 혈맹은 예외적으로 혈계 안에서 자유롭게 움직일 수 있습니다. 상세한 원리는 아직 밝혀지지 않았지만, 블러드패스를 통해 정기를 공유한 것이 원인이 아니냐고 추측됩니다.

혈위 사용(공통)

혈위란 자신 안에 있는 정기를 활성화해서 발현하는 강대한 힘입니다. 블러드패스를 얻었고, 강도가 오른 혈맹만이 혈위를 사용할 수 있습니다. 방어 불능의 공격을 펼치거나, 혈맹의 정기를 활성화하는 등, 초현실적인 현상을 일으킵니다.

기본적으로 개인의 정신(혹은 영혼)의 본질에 의존하기 때문에 발현 방법은 각자 다르지만, 인간이면 핵이 되는 신념과 길러온 기술, 흡혈귀라면 귀신의 기원과 특기 전법 등으로 어느 정도 경향이 정해지는 모양입니다.

인간의 은혜

흡혈귀와 혈계를 맺은 인간은 우선 신체 능력과 감각이 강화됩니다. 흡혈귀와 대등하다고는 못해도 뛰어난 근력, 도약력을 얻거나, 희미한 빛으로 어둠을 뚫어볼 수 있게 되는 등, 일반 인간보다도 우수한 능력을 얻게 됩니다. 병으로 누워만 있던 인간이 혈계를 맺고 활발하게 움직일 수 있게 되었다는 사례도 있습니다.

인간의 제약

혈계는 인간한테 단점도 있습니다. 그중 하나가, 혈계를 맺을 때 흡혈귀와 한 “약속”을 반드시 지켜야만 하는 것입니다. 약속을 깬다면 심장이 꿰뚫리는 듯한 강한 고통에 시달리게 됩니다(약속을 이행하거나, 몇 시간 지나면 회복합니다).

또한, 흡혈귀는 혈계를 맺은 인간의 피만 빨 수 있게 되므로 자신의 피를 제공할 필요가 있습니다. 단, 파트너의 흡혈로 흡혈귀가 되지는 않으며, 위험은 「조금 빈혈 낡새가 날 수 있다」는 정도입니다. 그러나 흡혈귀에게 트라우마가 있거나, 흡혈귀를 미워하는 인간은 “피를 빨리는 것”은 정신적인 고통을 동반하는 행위임은 분명합니다.

그리고 가장 큰 단점이 감정, 기억, 혹은 감각 일부를 “상실”하는 것입니다. 블러드패스를 맺으면 인간의 영혼은 흡혈귀에 조금 가까워집니다. 그 과정에서, 감정과 기억 일부를 상실합니다. 예를 들어, 분노를 느끼지 않게 되거나, 동료가 죽어도 슬프지 않게 되거나, 소중한 사람의 얼굴이 가려진 것처럼 떠오르지 않게 되는 등의 사례가 보고되었습니다. 감정과 기억의 회박화로 여태껏 친했던 인간, 가족과 소통할 수 없게 되거나, 「자신이 인간이 아니게 되었다」는 사념에 시달리며 마음이 병드는 사람도 있습니다.

흡혈귀의 은혜

인간과 혈계를 맺은 흡혈귀는 **약점을 극복**할 수 있게 됩니다. 예를 들어, 일광을 쬌어도 몸이 불타지 않게 되거나, 종교시설과 성역에도 들어갈 수 있게 됩니다. 그러나 어느 정도 극복할 수 있는지는 흡혈귀마다 다르며, 완전히 극복하는 자부터, 속이 안좋아지는 자나, 기피감을 떨치지 못하는 자도 있습니다. 그리고 제2의 은혜는 **신분 보장**입니다. 인간의 대귀조직은 「인간과 혈계를 맺은 흡혈귀는 공격대상에서 제외한다」라는 불문율이 있습니다. 때문에, 제한이 있어도 자유를 얻고 안전한 생활을 보낼 수 있다는 것은(특히 야자나 반귀한테) 매우 중요한 은혜가 됩니다.

인간과의 약속

흡혈귀는 【혈계】를 맺을 때, 인간에게 **약속** 하나를 요구할 수 있습니다. 약속의 내용은 흡혈귀가 마음대로 정할 수 있지만, 「자살하라」나 「누군가를 죽여라」 같은 목숨에 연관된 것은 지정할 수 없습니다.

때문에 흡혈귀 대부분은 「피를 빨 때는 반드시 목에서 빨게 해달라」나 「자신(흡혈귀)을 님을 붙여서 불러달라」 등, 인간을 향한 양갈음 같은 내용을 지정할 때가 많은 모양입니다.

흡혈귀의 제약

혈계를 맺은 흡혈귀는 **파트너 외의 인간에게서 피를 빨 수 없게** 됩니다. 만약 파트너 외의 대상에게 흡혈을 하면, 몸 속의 모든 혈관이 불타는 듯한 고통에 시달리며 이후 며칠 동안 몸 상태가 안 좋아집니다.

게다가 흡혈귀는 **혈맹(파트너 및 연혈귀)을 죽일 수 없게** 됩니다. 살의를 품고 살해 행위를 저지르려고 하면 목이 조이는 고통과 함께 몸을 움직일 수 없게 됩니다.

또한, 대귀조직의 인간과 혈계를 맺은 흡혈귀는 기본적으로 조직의 감시하에 놓입니다. 인간 측의 상고와 구신으로 다소의 자유는 얻지만, 대귀조직이 마음만 먹으면 쉽게 처분당하는 위치에 있습니다.

업혈귀란?

업혈귀란 많은 인간한테서 대량의 피와 정기를 빨아들이고, 몸도 마음도 이형으로 변한 흡혈귀입니다. 그들은 욕망대로 악행을 저지르며, 상대가 인간이든 흡혈귀든 희생양으로 만듭니다. 『블러드패스』에서 업혈귀는 PC들이 쓰러뜨려야 할 강대한 적으로 앞을 막습니다. 지금부터 업혈귀의 무서운 힘에 대해 해설합니다.

업혈귀 변모

인간이 생물 중에서도 가장 풍부한 정기를 보유한 이유는 【사업】(思業)이 있기 때문입니다. 【사업】이란 희망과 절망, 기대와 불안, 사랑과 욕망 등을 포괄한 인간의 정신적인 원동력이 되는 것입니다. 흡혈귀가 인간에게서 정기를 빨 때, 실은 “사업”도 흡수합니다. 소량의 흡혈이라면 흡수한 “사업”은 흡혈귀에게 영향을 끼치지 않습니다.

그러나 한 번에 대량의 흡혈을 하면, 흡수한 “사업”은 흡혈귀의 정신 깊숙이 쌓여갑니다. 그리고 단시간에 많은 인간에게서 대량의 피를 빨면, 축적된 “사업”이 흡혈귀를 내부에서 침식하며 업혈귀화합니다.

구체적으로 어느 정도 기간에 몇 명의 인간한테 얼마나 피를 빨면 업혈귀화하는지는 개인차가 있어서 확실치 않습니다. 그러나 적어도 하루에 100명 이상의 인간을 흡혈로 죽이는 경우는, 거의 확실하게 업혈귀화하는 모양입니다. 또한, 서로의 강한 긍정적인 감정——사랑이나 우정 등을 품은 인간에게서 치사랑의 피를 빨아도 업혈귀가 된다고 합니다.

그리고 업혈귀가 흡혈귀로 돌아올 수는 없습니다.

혈계 포식

흡혈귀가 업혈귀화하는 원인은 또 하나 있습니다. 그것은 【혈계】(血契)를 맺은 파트너에게 치사랑의 피를 빨아 죽이는 것입니다. 이것을 “혈계 포식”이라 부르며, 흡혈귀는 잠시동안 평소의 수십 배 되는 힘을 얻지만, 시간이 지나면 반드시 업혈귀화합니다.

그러나【혈계 포식】은 반드시 파트너의 승낙이 없으면 절대로 할 수 없습니다.【혈계 포식】으로 업혈귀가 된 자는 인간의 죽음을 향한 각오와 이뤄야만 하는 목적이 있는 것입니다.

……그러나 업혈귀가 그것을 기억하는지는 별개지만요.

작위적인 업혈귀화

흡혈귀를 강제적으로 업혈귀로 만들 수 있는 자가 있다는 가설이 있습니다. 5년 전을 기준으로 업혈귀가 급속도로 증가하는 이유는 이 능력을 가진 자가 있기 때문이다……그런 주장이지만, 실제로는 확인되지 않았습니다. 그러나 명백히 대량살육과 친한 자의 치사 흡혈 등 업혈귀화 조건을 충족시키지 않은 업혈귀도 확인되기도 해서 마냥 미심쩍은 이야기라고도 할 수 없습니다.

근원

업혈귀는【근원】이라고 불리는 강한 충동을 품고 있습니다. 그들은 자기 속에 있는 근원에 따라 행동하며, 그 과정에서 인간과 흡혈귀가 얼마나 죽던 전혀 고려하지 않습니다.

대귀조직에서 업혈귀의 근원을 7개로 분류하고 있습니다.

살육

마구잡이로 죽이며, 목숨을 뺏는 것에 기쁨을 느낍니다. 그러나 아무리 죽여도 정말로 만족할 수는 없습니다.

투쟁

강한 적과의 싸움을 바랍니다. 강적과 싸우기 위해 인질을 잡거나 미움을 사도록 계획하기도 합니다.

지배

남을 지배하는 것, 남이 자신에게 무릎을 꿇는 게 당연하다고 믿습니다. 인간을 말로 속이거나 세뇌해서 복종시킵니다.

애완

상대의 의사는 상관없이 마음에 드는 인간과 동물을 귀여워합니다. 제 마음대로 되지 않거나 질리면 쉽게 죽여버립니다.

연구

영원과 영혼, 생명의 비밀 등, 자신이 추구하는 테마를 가졌습니다. 연구를 위해서라면 뭐라도 아무렇지 않게 희생시킵니다.

미학

자신의 미적 센스와 철학을 절대적인 것으로 취급하며 실현을 위해 행동합니다. 이해하지 않는 남은 우물이라고 깔보며 배제합니다.

증오

마음에 강한 증오를 품었습니다. 가령 원수나 적을 죽여도 증오는 사라지지 않고, 끝없는 복수를 이어갑니다.

업혈귀는 【근원】에 따라 악행을 저지를수록 힘이 강해집니다. 때문에 사건의 규모가 커질수록 은폐도 힘들어지며, 말살 난이도도 급이 달라지므로 각 조직은 업혈귀 토벌에서 속도도 중요시합니다.

업혈귀의 특징

업혈귀의 공통된 특징에 대해 해설합니다.

지성과 소통

업혈귀는 기본적으로 대화가 가능합니다(게다가, 피를 뺀 상대가 말한 언어라면 순식간에 이해하고 대화할 수 있습니다). 그중에는 쾌활하거나 천진난만하거나, 사려 깊어 보이기도 하는 개체도 있습니다. 그러나 업혈귀의 중심에 있는 건 「자신의 근원을 충족시키고 싶다」는 충동뿐이며, 진짜로 남과 서로 이해할 수는 없습니다.

혈계(血戒)

업혈귀를 무적답게 만들어주는 최대의 원인은, 그들이 가진 “혈계(血戒)”라고 불리는 힘입니다. 혈계는 업혈귀가 내뿜는 “위압감” 같은 것이며, 이 영향하에 들어온 생물은 서 있기도 힘들어질 정도로 몸이 무겁게 느껴지거나, 호흡 곤란과 의식 혼탁 등의 증상이 발생하고, 정신이 약한 자라면 기절하고 맙니다. 이것은 인간과 흡혈귀도 예외가 아니며, 가령 흡혈귀 사냥 정예부대여도, 원조나 귀종이 여러 명 힘을 합쳐도 업혈귀와는 싸울 수조차 없습니다. 게다가, 업혈귀는 “혈계”의 출력을 조절할 수 있어서 완전히 지우고 인간 사회에 녹아들 수도 있습니다.

혈계의 영향을 받지 않는 건 혈계를 전개한 업혈귀가 특별히 허락한 자와, 같은 업혈귀. 그리고 혈맹뿐입니다.

전투력과 이형화

업혈귀는 매우 뛰어난 전투력을 가졌습니다. 예를 들어, 맨손으로 땅바닥을 가를 정도의 완력이나, 탄환을 피할 정도의 동체시력과 순발력 등을 가졌을 뿐만 아니라, 혈주법의 전개 속도와 위력도 흡혈귀와 비교도 할 수 없습니다.

이런 업혈귀의 전투력은 “이형화”를 시전하면 더욱 상승합니다. “이형화”는 업혈귀의 욕망을 구체화한, 말하자면 “진정한 모습”입니다. 이형화한 업혈귀는 인간과는 거리가 먼 괴물 같은 모습이 됩니다. 예를 들어 과거에는 「계속 죽이고 싶다」는 업혈귀는 칼날이 합쳐진 갑옷 같은 모습, 「무언가를 찾고 싶다」는 업혈귀는 수천 개의 눈을 가진 고깃 덩어리 같은 모습, 「아름다워지고 싶다」는 업혈귀는 화려한 옷을 입은 마네킹 같은 모습이 되었다는 기록이 있습니다.

또한, 업혈귀는 자신의 의지로 언제든지 이형이 되며, 반대로 인간체로 돌아올 수도 있습니다.

구울 사역

흡혈귀에게 치사랑까지 피를 빨린 인간 대부분은 그대로 죽습니다. 그러나 그중에는 가끔 구울이라는 괴물로 변하는 사람도 있습니다. 구울은 움직이는 시체이며 강한 기아감으로 움직여서 인간을 덮칩니다. 자아는 거의 없고 소통이 불가능합니다. 움직임은 원만하지만 완력이 세고, 방심하면 대귀조직의 전투요원이어도 살해당합니다.

업혈귀는 구울을 복종시키며 마음대로 조종하는 힘을 가졌습니다. 또한, 인간을 죽일 때 일부러 구울로 만들거나 힘을 부여해서 보통보다 강한 구울을 만들기도 합니다.

업혈귀끼리의 관계

업혈귀는 기본적으로 자기중심적인 존재이며 남과의 교류와 공모에는 흥미가 없습니다. 그러나 일부 업혈귀는(같은 업혈귀 한에서) 소통하는 자도 있습니다. 그들의 교류는 기본적으로 “심심풀이”나 “기분 전환”, 혹은 서로 방해하지 않기 위한 상호감시와 정보공유가 목적입니다. 단, 성격이 맞는 업혈귀라면 힘을 인정하고 미미한 경의가 발생할 수도 있는 모양입니다.

또한, 힘 있는 업혈귀는 다른 업혈귀가 “이명”을 붙이기도 합니다. 특히, 최강의 업혈귀라 평가 받는 11명의 업혈귀는 전부 특징적인 외관과 과거의 행적에 따른 “이명”을 가지고 있습니다.

그러나 아무리 업혈귀끼리 깊게 소통해도, 그들은 기본적으로 남과 서로 이해할 수 없는 존재입니다. 때문에 자신의 욕망을 채울 때 방해가 되면 상대가 누구든 죽이는데 꺼리지 않습니다.

업혈귀의 역사

5년 전에 일본에서 발생한 “회멸사건”을 기준으로 업혈귀는 세계 각지에서 출몰하게 되었습니다.

그러나 이전부터 업혈귀 자체는 존재했으며, 여러 번 인간과 흡혈귀와 싸워왔습니다. 세상 속 신화나 옛날이야기에 남은 사악한 괴물과 대요괴는 업혈귀가 모티프인 것도

있는 듯합니다. 물론, 이들의 발생수는 현재에 비하면 압도적으로 적고, 수백 년에 한번 꼴 정도였습니다.

예로부터 업혈귀가 출현할 때마다 혈계를 통해 혈맹이 된 인간과 흡혈귀가 무절렀으며, 그 기록은 현재의 대귀조직에서 전해졌습니다. “회멸사건” 직후에 블러드패스가 업혈귀의 대항 수단이 된다는 것이 판명된 것도 연면하게 이어진 기록이 있었기 때문입니다.

조직에 대해

흡혈귀 대처 및 토벌이 전문인 조직은 【대귀조직】이라고 불립니다.

『블러드패스』의 대표적인 【대귀조직】 3개를 소개합니다.

SID(에스아이디)

정식 명칭: 경찰청 경비국 특수범죄 수사과

본부: 도쿄도 치요다구 카스가세키, 통합청사 지하 20층

과장: 히비야 쿄코

어둠의 조사관들

경찰청 경비국 특수범죄 수사과——통칭 SID는 일본의 경찰 조직 내에 만들어진 대귀조직입니다. **V 안전**이라고 불리는 흡혈귀 및 업혈귀가 관여된 사건의 수사과 범인 대처가 주된 임무입니다. SID는 공적인 조직이며 존재 자체는 공표됐습니다. 단, 그들의 임무내용은 극비이며 경찰청의 관리를 비롯한 경찰 조직의 상부층 외에는 그들이 뭘 하는 부서인지 알려지지 않았습니다. 때문에 일부 경찰관과 형사한테는 「엽기적인 사건에만 나타나서 수사의 정보를 가져가는 불길한 놈들」로 보이고 있습니다.

SID의 활동

SID에는 전국의 경찰 조직한테 사건에 관한 보고가 모입니다. 그 중에서 분석관이 흡혈귀가 관여된 것으로 보이는 사건을 뽑아서 과장이 수사를 정하면 현지의 요인을 파견하고, 현지 경찰한테 수사를 이어받습니다.

SID에서는 수사의 중추를 담당하는 혈맹을 “유닛”이라고 부릅니다. 또한, 흡혈귀와 혈계를 맺지 않은 일반 요원도 많고, 정보 수집과 장비 조달, 정보 차단, 해결 후 위장 정보를 공표하고, 흡혈귀의 존재를 은폐하는 등 지원을 담당합니다.

SID의 인간

SID에 재적한 요원 대부분은 경찰 내부와 자위대에서 스카우트된 인간입니다. 또한, 탐정과 프로그래머를 스카우트하거나, 흡혈귀 사건의 피해자와 유족 지원자를 채용하기도 합니다(적성 시험과 훈련을 통과할 필요가 있습니다).

과원 중에서도 흡혈귀와 혈계를 맺은 인간은 “감독관”이라 불리는 특수한 역할이 됩니다. 그들은 평상시에 경찰 청사 지하에 있는 SID 본부에서 데스크 워크나 자율 훈련을 합니다. 그리고 출동명령이 내리면 흡혈귀와 함께 현장에 급행하여 수사 활동을 진행하고 업혈귀를 **말소(딜리트)**합니다.

계약상 휴일은 있지만, 감독관의 수는 사건 수와 비교하면 충분하다고는 할 수 없고, 큰 사건이면 호출되어 휴일을 반납하고 수사에 들어가는 것도 드물지 않습니다. 그만큼 급료는 꽤 고액이지만, 위험과 바쁨에 걸맞은지는 본인 생각에 따를 것입니다. 또한, 과인은 정장 착용을 장려하지만, 적당히 풀어 입거나 사복으로 출근하는 사람도 있습니다.

SID의 흡혈귀

SID는 포획하거나 보호한 흡혈귀에게 두 가지 선택지를 제시합니다. 그것은 「전국 각지에 있는 특수 보호 시설에서 평생을 보내기」와 「업혈귀와 싸우는 “특별협력자” 되기」입니다. 후자를 선택하고, 또한 혈계를 맺을 상대를 찾은 흡혈귀는 SID의 일원이 되어 업혈귀와 싸우게 됩니다.

특별협력자가 된 흡혈귀는 제한이 없지만, 자유가 부여됩니다. 평소에는 SID가 소지하는 “보호료”에서 생활하는 게 의무지만, 외출 허가만 나온다면 밖에 나갈 수도 있습니다. 또한, 받은 급료로 기호품을 사거나, 취미에 쓰는 것도 확인됩니다(지정된 상대에게 보내는 것도 가능합니다). 단, 어디까지나 사건의 즉시 대응이 최대로 중시하므로 호출 시에는 빠르게 지정된 곳으로 향해야 합니다. 어리더라도 학교에 다니는 건 허락되지 않으며, 희망자는 기숙사 내 학습숙에서 학습하게 됩니다.

슬픔도 분노도 가슴에 묻고, 해야 할 일을 해.

성별: 여성

나이: 35

일인칭: 나

이인칭: 당신

좋아하는 것: 공부, 훈련, 본가의 고양이

싫어하는 것: 거짓말, 나태, 오직

잘 하는 것: 서류 관리, 가사 전반, 상충부 설득하기

못 하는 것: 아무것도 안 하고 쉬는 것, 사람이 많은 회식

보물: 죽은 친구한테 받은 시계

SID를 통솔하는 히비야 교코 경시는 냉정 침착한 여성이자, 어떤 악질적인 사건에도 동요하지 않고 적절한 인재를 현장에 보내는 유능한 지휘관입니다.

다른 부서에서는 “냉혈관(콜드 페이스)”이라며 험담하는 그녀지만, 차가운 태도는 어디까지나 책임감과 태생의 서투른 표현 탓이며 사실은 배려와 다정함이 있는 인물입니다.

SID의 과인들도 이걸 잘 알고 있으며 그녀를 신뢰합니다.

참귀중

정식 명칭: 아카기리 재단 특무부서 참귀중

본부지: 도쿄도 항구 아카사카, 아카기리 가문 제7 저택

총대장: 키도 잇신

귀신을 베는 자들

참귀중은 세계 유수의 대부호인 아카기리 가문이 소유한 비공식적인 대귀조직입니다. 기원은 오래되었고, 헤이안 시대에는 “아수중(牙狩衆, 송곳니를 사냥하는 집단)”이라고 불린 집단으로 활동한 기록이 남아있습니다. 아수중은 귀족인 아카기리 가문의 가신이 되어, 이후 역사의 어둠에서 흡혈귀와의 싸움을 연면하게 펼쳐왔습니다. 그리고 메이지 시대 중기에 참귀중으로 이름을 바꾸고 지금에 다다릅니다.

참귀중은 말하자면 아카기리 가문의 사병이고 공적인 조직이 아닙니다. 그러나 쌓아온 방대한 실적과 흡혈귀 대항 전투 기술은 확실하며, 일본 국가에서는 특례로 활동이 묵인되고 있습니다. 그들은 아카기리 가문의 자산을 이용한 독특한 네트워크를 가졌고, 흡혈귀와 업혈귀로 인한 사건이 발생하면 현장에 급행합니다. 그리고 신문 기자와 탐정 등을 가장하고 조사하며, 표적을 특정하면 교전해서 참멸합니다.

참귀중의 조직 구조

참귀중은 11개의 **부대**로 나뉩니다. 일번대는 거점 방위와 요인 경비가 특기인 방위 부대, 2번대는 정보 수집과 첩보 활동에 특화된 은밀 부대, 7번대는 의료 부대, 9번대는 저격 부대 등, 각자 전문 분야와 특기 임무가 다릅니다. 각 부대는 부대를 이끄는 대장 1명과, 대장을 보좌하는 부대장이 1명 있고, 그 아래로 일반 무사가 통솔되고 있습니다. 또한, 총대장이 조직 전체를 이끌며 활동 방향성을 정합니다.

참귀중의 인간

참귀중은 “귀신 사냥”이 생업인 검사와 사냥꾼의 후손, 귀신의 연구를 거듭한 음양도와 수험도의 후계자 등, 예로부터 역할을 계승받은 사람이 있습니다. 또한, 아카기리 그룹이 경영하는 고아원과 양호 시설에 보호된 흡혈귀 사건의 피해자 유족에서 재능 있는 아이를 스카우트해서 양육하기도 합니다. 참귀중이 1000년 이상 갈고 닦은 흡혈귀 대항용 전기는 독특하며, 일반 무술과 검술로는 할 수 없는 자세와 태세로도 필살의 일격을 낼 수 있습니다. 그리고 한 명의 무사여도 출동 중 외에는 단련에 집중하거나, 흡혈귀를 공부하는 등, 현재도 기술을 갈고 닦습니다. 그리고 유사시에 제복인 하얀 하오리를 착용하고 현지에 급행 후, 귀신과 싸웁니다.

참귀중의 무사 중에서도 흡혈귀와 혈계를 맺은 인간은 특별히 “특무 무사”라고 불립니다. 특무 무사는 대업혈귀의 으뜸패지만, 같은 무사한테는 별난 취급을 받거나, 경멸의 시선을 받기도 합니다. 또한, 참귀중에서 혈맹을 “조”라고도 부르며, 대업혈귀 전투의 으뜸패로 취급합니다.

참귀중의 흡혈귀

기본적으로 참귀중한테 흡혈귀는 **참멸** 대상입니다. 그러나 협력 의사를 밝힌 자나 이용가치가 있는 강력한 흡혈귀, 무사한테 구명탄원이 있던 경우에는 포박해서 지원자와 혈맹이 됩니다.

혈계를 맺은 흡혈귀는 **식**이라고 불리는 특무 무사의 비품 취급이 되며, 관리를 전부 일임합니다. 그래서 생활 환경과 자유의 정도는 파트너의 성격에 따라 다르며, 출격 외에는 감옥에 유폐되어 있는 자도 있지만, 평소에는 무사의 잡무를 돕는 자, 아카기리 그룹이 경영하는 사립학교에 다니는 인간에 가까운 생활을 보내는 자 등 다양합니다. 그러나 어떤 경우에도 아카기리 그룹이 운영하는 부지 밖의 외출은(출격 제외) 특무 무사의 동반 없이 허가되지 않습니다.

키도 잇신

귀신을 बे기 위해서라면 뭐든 쓴다. 당연한 이치지.

성별: 남성

나이: 38

일인칭: 나

이인칭: 너

좋아하는 것: 계고, 좌선, 기르는 개(시바견 두 마리)

싫어하는 것: 흡혈귀, 단 과자, 겉바른 말

잘 하는 것: 검술(키도 신념류), 청소, 개의 훈련

못 하는 것: 미소 짓기, 농담

보물: 형의 유품인 거울

참귀중의 총대장인 키도 잇신은 “무인”이라 하기에 걸맞은 정신성의 주인입니다. 많은 “전쟁”을 살아남은 그는 합리적 사고의 주인이며, 5년 전 “회멸사건” 이후는 특무 무사의 증원을 추진했습니다.

그러나 그에게 있어 “식(흡혈귀)”은 도구일 뿐, 보호나 구제 등은 논외입니다. 때문에 “식”과의 소통과 생활 환경 개선은 “수리”로 이해를 나타내면서도 과도한 정은 엄금이라 설파합니다.

이단개종실

정식 명칭: 성황청 외무국 이단개종실

본부: 바티칸 시국 외무국 청사

실장: 미하엘 블랙

도교지부: 도교도 분교구, 성 밀리엄 교회

도교지부장: 시스터 웬디

피투성이 단죄자들

세계 유수의 종교, **성자교**. 그 총본산인 성황청에 이단개종실이라는 부서가 있습니다. 표면상 세계 각국에 선교사를 파견해서 포교 활동 중인 부서지만, 실태는 흡혈귀 살해 전문 특무 기관입니다.

원래 이단개종실은 이단 신봉자를 비롯한 악마와 마녀 등, 성황청이 「신과 교회의 적」이라고 인정한 상대를 무력 배제하는 부서였습니다. 그리고 시대의 변화와 함께 역할이 바뀌며 지금은 완전히 흡혈귀, 업혈귀 대항 전문 조직으로 재편성되었습니다.

현재 이단개종실은 세계 최강 규모의 대귀조직으로, 유럽은 물론 아시아에서도 활동합니다. 그들의 활동거점은 성자교의 교회와 집회소, 성자교 계열 학교 등 다양하며, 교도한테 모은 정보와 시정에 잠복한 조사원의 보고를 토대로 흡혈귀 사건의 발생을 밝혀냅니다. 그리고 무장개종관을 파견하여 흡혈귀와 업혈귀를 “구제”합니다.

개종실의 인간

개종실에 소속한 인간 대부분은 성자교의 신도이며, 심신의 강함을 주목받아 성황청에 스카우트된 정예입니다. 그 중에서도 특수한 전투 훈련으로 흡혈귀와도

동등한 힘을 습득한 인간은 “무장개종관”이라 불리며, 흡혈귀 대항전의 최전선에 보내집니다.

그 전투 기술은 검기부터 근접 격투, 총격, 저격 등 다양하며, 각자가 특기로 삼은 전투법으로 싸움에 임합니다. 또한, 무장개종관 중에는 10대 소년소녀도 있습니다. 그들은 성황청이 소유한 시설에서 어릴 적부터 전투 훈련을 주입받은 정통 전투원이지만, 반면 세속에 어둡고 다소 상식이 부족한 일면이 있습니다. 또한, 개종실의 인간이 전부 경건한 신도인 것은 아닙니다. 철저히 금욕 생활을 보내는 사람도 있지만, 예배와 봉사 활동을 빠지는 자도 있습니다.

무장개종관 대부분은 보통 교회와 미션 스쿨 등에서 일상 생활을 보내며, 유사시는 현장에 출동해서 조사 및 전투합니다. 또한, 조사 활동은 상황에 따라 복장을 바꾸지만, 전투 활동은 수도복의 착용이 의무입니다.

개종실의 흡혈귀

개종실에 소속한 흡혈귀는 대부분이 투항하거나 포획된 경위를 가졌습니다. 개종실은 붙잡은 흡혈귀에게 「죄에 대해 속죄하며 옳은 길을 걸을지, 구제를 거부하고 정화 당할지」를 물어봅니다. 그리고 속죄의 길을 고른 흡혈귀는 “속죄자”로 교회에 거두어져, 부지 내에서 보호받습니다. 그리고 희망자는 인간과 혈계를 맺고 업혈귀와의 싸움에 임하게 됩니다. 개종실은 혈맹을 “형제” 혹은 “자매”라고도 부릅니다.

그러나 “속죄”의 제도는 지역에 따라 흡혈귀를 전력으로 이용하기 위한 명목으로 변하고 있습니다. 강력한 흡혈귀를 서류상은 「신에게 공순을 맹세했다」고 혈계를 맺고, 개종실의 전력으로 취급하는 겁니다. 때문에 혈계를 맺은 흡혈귀가 “진심”으로 성자회의 가르침을 받아들였다고도 할 수 없습니다.

본인의 본심이 어쨌든, 속죄자가 된 흡혈귀는 예배소와 미션 스쿨 등 성자교회가 소유한 부지 내에서 행동이 허가됩니다. 평소는 청소와 식사 준비, 관혼상제 준비 같은 봉사활동에 종사하며, 사건이 일어나면 인간과 함께 현지에 갑니다.

시스더 웬디

주님은 언제나 너희를 지켜보고 있단다. 훌륭하게 임무를 성공하렴.

성별: 남성

나이: 31

일인칭: 나

이인칭: 너

좋아하는 것: 기도 시간, 교회

싫어하는 것: 주님의 의지에 따르지 않는 존재, 특히 릴리에라 아르테리아

잘 하는 것: 전투 전반, 심리전, 고문

못 하는 것: 사치, 요리, 가창

보물: 없음(이 세상은 전부 주님의 것이라)

웬디는 도쿄의 이단개종실 움직임을 통괄하는 지부장입니다. 온화한 태도와 말투로 교회 관계자와 신도에게 큰 인기를 끄는 그녀지만, 5년 전까지는 냉혹한 무장개종관이었습니다.

5년 전 **회멸사건**으로 두 눈을 부상한 뒤로 전선에서 빠지며 관리직이 되었습니다. 지금은 「완전히 둥그러졌다」고 평가받지만, 어디까지나 표면상이며 온화한 미소 뒤에는 냉철한 계산과 광신에 가까운 신앙심이 숨겨져 있습니다.

다운로드

세션에서 사용하는 시트류, 표, 추가 룰, 이미지 등을 무료로 다운로드할 수 있습니다.

이 사이트에서 배포 중인 시트, 문장, 이미지는 세션 내 사용이 목적인 개인 이용에서는 무허가로 사용할 수 있습니다.

세션 풍경의 사진이나 스크린샷, 혹은 영상 스트리밍 등으로 배포한 것이 비추는 것은 문제 없습니다. 단, 동인지나 동인 시나리오에 파일을 그대로 수록하는 것은 저작권 침해에 해당합니다. 주의하세요.

2차 창작, 팬 창작에 관해서는 [크리에이터 가이드라인](#)을 참조해 주세요.

다운로드

캐릭터 시트(인간)

인간 캐릭터를 작성, 기록하는 시트(PDF)입니다.

- 초심자용
- 상급자용(상호 칸 추가)

캐릭터 시트(흡혈귀)

흡혈귀 캐릭터를 작성, 기록하는 시트(PDF)입니다.

- 초심자용
- 상급자용(상호 칸 추가)

캐릭터 시트(혈복)

『제노사이드 서커스』에 추가된 혈복의 부하가 된 혈맹——〈혈복〉캐릭터를 작성, 기록하는 시트(PDF)입니다.

- 인간 캐릭터용 시트
- 흡혈귀 캐릭터용 시트

기록 시트

세션에서 PC의 상태, 턴 테마, 시나리오 내용 등을 메모하는 시트(PDF)입니다.

- 레코드 시트

GM용 메모 시트

PC의 이름이나 관계 등을 메모하는 시트(PDF)입니다.

- GM용 메모 시트

결전 시트

「혈전」을 관리하기 위해 사용하는 시트입니다.

- 결전 시트

캠페인 시트

「캠페인」의 추억을 기록하는 시트(PDF)입니다.

- 캠페인 시트

세계 설정 요약

『블러드패스』 세계관을 간단하게 설명한 요약본(PDF)입니다.

- 세계 설정 요약

조사 페이지 표

일상 표, 턴 테마 표, 교류 표를 한데 모은 자료(PDF)입니다.

『블러드패스』와 『스카레드 나이트』의 표가 수록되어 있습니다.

- 조사 페이지 표

표 PNG 파일

각종 표의 PNG 파일을 정리한 ZIP 파일입니다.

- PNG 파일(ZIP)

추가 규칙

GM도 캐릭터를 만들어서 게임에 참가하는 [【GMC 규칙】](#),

가볍게 『블러드패스』를 플레이하기 위한 [『SS 규칙』](#),
『스카레드 나이트』에서 추가된 [『상호 규칙』](#), 등을 정리한 자료입니다.

사전 파일

『인귀혈맹 RPG 블러드패스』 『스카레드 나이트』 『제노사이드 서커스』에 수록된
단어 중에서 특수하게 읽는 것(팩터, 혈위, 특기, 세계관 용어 등)을 정리한 사전용
파일입니다.

사전 바에서 [ツール]→[ユーザー辞書ツール]을 열어서 그 탭의 [ツール] 메뉴에서
[テキストファイルからの登録]을 클릭합니다. 다운로드한 텍스트 파일을 선택해서
불러와 주세요.

불러오기 테스트는 했지만 문제가 발생시 책임을 질 수는 없으므로 유의해 주세요.

이미지 다운로드

샘플 캐릭터

샘플 캐릭터 이미지를 정리한 ZIP 파일입니다.
반신 사이즈, 배경 투명화가 적용되어 있습니다.

- 『블러드패스』
- 『스카레드 나이트』
- 『언더그라운드 파일』

NPC 이미지

NPC 이미지를 정리한 ZIP 파일입니다.
배경 투명화가 적용되어 있습니다.

- 『블러드패스』
- 『스카레드 나이트』
- 『제노사이드 서커스』(스포일러 없음)
- 『제노사이드 서커스』(스포일러 있음)
- 『언더그라운드 파일』

퍼스널리티 도감

『블러드패스』와 『스카레드 나이트』에 수록된 스테이지 세트 「도쿄 언더 더 문」의
퍼스널리티 일람 자료(PDF)입니다.

- [퍼스널리티 도감](#)

에라타

『블러드패스』 서적에 관한 정정입니다.

질문은 [문의](#) 페이지에서 부탁드립니다.

최종 갱신 2024/12/25

『블러드패스』(제1권)

■■플레이어 섹션

p.148

●해설과 개요 다음을 추가.

특별한 기재가 없는 이상, 동명의 <특기>와 《혈위》의 효과는 중첩되지 않습니다.

p.150

팩터 표 하단

오: 【선제치】=【정】+4

정: 【선제치】=【상】+4

p.155

직능: 모지謀知 능력치

오: 【정】: 9

정: 【정】: 7

p.164

감독자監者 특기 전투지휘戰鬪指揮 해설

해설 내용에 「자신 불가」를 추가.

p.169

귀종貴種 특기 고귀한 자의 책무貴き者の務め 대상

오: 단일

정: 단일※

p.163

금우金愚 특기 하이 롤러ハイローラー 해설

해설 내용에 「1회의 <특기>마다 1회만 사용할 수 있다.」를 추가.

p.165

전위戰衛 특기 수비는 맡겨라守りは任せろ 대상

오: 단일

정: 단일※

p.174

연주자奏者 특기 도점 소나타導蝶ソナタ 해설

해설 내용에 「자신 불가」를 추가.

■■게임 마스터 섹션

p.243 전투 불능

오: [전투 불능]이 된 캐릭터는 <특기>와 《혈위》를 쓰지 못하며,

정: [전투 불능]이 된 캐릭터는 <특기>와 《혈위》를 쓰지 못하며, [파트너] 대신 《혈위》의 패를 내줄 수 없습니다.

p.263

근원: 투쟁 에너지 특기 강자를 향한 경의兵への敬意 대상

오: 단일

정: 단일※

근원: 투쟁 에너지 특기 강자를 향한 경의兵への敬意 해설

오: <특기>로 입히는 데미지에 +[위협도](최대 10)한다.

정: 대상에게 <특기>로 입히는 데미지에 +[위협도](최대 10)한다.

p.264

근원: 지배 에너지 특기 장군의 호령將の号令 해설

다음 내용을 추가.

혈전마다 [PC 인원수÷2]회 사용할 수 있다.

p.266

근원: 연구 에너지 특기 귀망적 관측鬼望的觀測 해설

오: 당신은 덱에서 카드를 3장 앞면으로 낸다. 라운드 종료까지 당신이 <특기>로 덱에서 앞면으로 만든 카드의 수트가 이 <특기>로 앞면으로 낸 카드 중 하나라도 일치한다면 카드의 수치를 2배로 만든다.

정: 당신은 덱에서 카드를 3장 낸다. 라운드 종료까지 당신이 <특기>로 덱에서 낸 카드의 수트가 이 <특기>로 낸 카드 중 같은 수트가 있다면 카드 수치를 2배로 만든다.

p.267

근원: 미학 에너지 특기 전람회 개막展爛会開幕 해설

오: 대상을 [후공 PC]로 이동시킨다.

정: 대상의 【선제치】에 -6 한다.

p.268

근원: 증오 에너지 특기 증오의 가시憎しみの棘 조건

오: 해설 참조

정: 혈전 1회

p.269

특기 광신의 벽狂信の壁 해설

해설 내용에 다음을 추가.

대상을 바꾼 <특기>의 효과로 당신의 [생명 카드]가 파괴되면 당신은 바로 [전투 불능]이 된다.

p.269

몸 에너지 특기 광신의 벽狂信の壁 대상

오: 단일

정: 단일※

p.272

레서 구울LESSER-GEUL 【생명력】

오: 2

정: 1

레서 구울LESSER-GEUL 특기

오: <전력일타全力の一打>, <지원 공격支援攻撃>, <강혈強血>

정: <전력일타全力の一打>, <지원 공격支援攻撃>, <전투 훈련戦闘訓練>

레서 구울レッサーグール 행동 지침

오: [차례]는 [공격]으로 <전력일타>를 쓰고, [단일]에게 5점 대미지를 입힙니다.

정: [차례]는 [공격]으로 <전력일타>를 쓰고, [단일]에게 7점 대미지를 입힙니다(<전투 훈련> 효과 포함).

p.272

흡혈기사단吸血騎士団【생명력】

오: 1

정: 2

흡혈기사단吸血騎士団 행동 지침

다음을 삭제

또한, 다른 에너지가 공격했을 때 <지원 공격>을 사용해서 대미지에 +5
합니다(라운드 1회).

■■시나리오 섹션

p.283

레스터레스ター 특기 <강자의 일섬強者の一閃> 대상

오: 장면(선택)

정: 단일

『스카레드 나이트』(제2권)

■■플레이어 섹션

p.08

샘플 캐릭터 충성스러운 칼날忠誠の刃 선제치

오: 21

정: 19

p.41

극혈 체질棘血体質 상호 특기 극혈棘血体質 체질 대가

오:【내구치】5

정:【내구치】8

p.47

무구한 빨강無垢なる赤 상호 특기 무구한 빨강無垢なる赤 해설

해설 내용에 다음 문장을 추가.

혈맹에 흡혈귀가 2명이면 「대가」를 「【내구치】20」으로 바꾼다.

■■게임 마스터 섹션

p.162

특기 이형기: 지배異形技: 支配 해설

오: 대상은 [선공 PC 차례]에서 [차례]를 진행한다.

정: 라운드 종료까지 대상은 [선공 PC 차례]에서 [차례]를 진행한다.

p.163

특기 이형기: 애완異形技: 愛玩 해설

오: 대상의【선제치】를 -2 하고 추가로 7점 대미지를 입힌다.

정: 라운드 종료까지 대상의【선제치】를 -2 하고 추가로 7점 대미지를 입힌다.

시나리오마다 [PC 인원수÷2]회 사용할 수 있다.

p.164

특기 이형기: 연구異形技: 研究 조건

오: 해설 참조

정: 없음

Q&A

유저분들에게 모은 『블러드패스』에 대한 질문의 대답입니다.

질문은 [문의](#) 페이지에서 부탁드립니다.

또한 『BLP』는 서적 『블러드패스』(제1권)을 나타냅니다. 예를 들어 『BLP』 p.226은 『블러드패스』의 226페이지에 쓰인 내용을 가리킵니다.

최종 갱신 2025/06/25

캐릭터 작성 및 특기&혈위에 대한 질문

Q: [타이밍: 개시]의 <정의의 처소正義の在処>(『BLP』 p.160)를 사용한 직후,

[타이밍: 언제든지]의 《암명시》(『BLP』 p.151)를 사용할 수 있나요?

A: 네, 사용할 수 있습니다. [타이밍: 언제든지]는 기본적으로 다른 <특기>나 《혈위》랑 연속해서 사용할 수 있습니다. 단, 효과는 1개씩 순서대로 처리해 주세요.

Q: PC의 [과거]나 [경위]를 정할 때 표에 없는 독자적인 내용을 설정해도 되나요?

A: 네. GM의 허가를 받은 상태라면 임의의 내용을 설정할 수 있습니다.

Q: [대상: 2명]이나 [대상: 장면(선택)]으로 [생명 카드를 파괴하는] 효과의 <특기>를 사용할 경우, 에너지 1명의 [생명 카드]를 2장 이상 지정할 수 있나요?

A: 아니요. <특기>나 《혈위》의 [대상]은 어디까지나 에너지(캐릭터)의 인원수를 나타냅니다. 특기의 대상이 된 에너지의 [생명 카드] 중에서 1장씩 지정해 주세요.

Q: 불꽃 혈위 《백화제포百華齊砲》로 <특기>를 [대상: 장면(선택)]으로 바꾸고 여러 명의 에너미를 공격할 경우, <화장주의자>의 효과는 적용되나요?

A: 네, 적용됩니다. 원래부터 [대상: 단일]인 <특기>여도 다른 <특기>나 《혈위》의 효과로 여러 명(2명 이상)의 에너미를 대상으로 삼은 경우, 조건을 충족한 것으로 취급하여 효과가 적용됩니다.

Q: 불꽃의 《백화제포》는 공격 외의 <특기>를 [대상: 장면(선택)]으로 바꿀 수 있나요?

A: 네. 단, [대상: 자신]과, [대상: 단일※]처럼 ※이 붙은 것은 변경할 수 없습니다.

Q: [전투 불능]인 [파트너]는 《절명공격絶命共撃》(『BLP』P.151)의 효과로 「패를 1장 버릴」 수는 있나요?

A: 네. 《절명공격》의 「패를 1장 버린다」는 효과는 어디까지나 전투 중인 캐릭터가 사용한 《혈위》로 적용되기 때문입니다. 《절명공격》의 [해설]에 따라 처리해 주세요.

Q: 에너지 특기 <병리적 관찰癖病理的觀察癖>(『BLP』P.266)의 「[대상의 패 중 그림패, A, 조커]의 장수」는 [대미지 계산]을 하는 시점의 장수인가요?

A: 네, [대미지 계산]을 진행할 때 장수를 참조해서 정합니다. 이후 [대미지 경감]이나 [대미지 적용] 타이밍에서 <특기>나 《혈위》를 사용해서 [그림패, A, 조커]의 장수가 달라져도 결정된 수치는 변하지 않습니다.

Q: <절루파도絶涙波濤>(『SRN』P.166)의 「대상에게 [덱 2장](최대 20)점 대미지를 입힌다」처럼 “최대 n점”으로 지정된 대미지는 덱에서 낸 카드 수치와 기타 <특기>에 의한 대미지 증가 수치를 포함하여 상한을 “n점”으로 하는 것인가요?

A: 네. 모든 <특기>의 효과를 포함한 상태로 대미지의 최대치가 n점이 됩니다.

룰 운용에 대해

New Q: <상호 특기>는 통상적으로 <특기> 취득 수에 포함되나요?

A: 아니오, 포함되지 않습니다. 예를 들어 숙련도 1로 [상호]를 취득한 경우, 통상적으로 취득하는 <특기> 2개와 <상호 특기> 1개를 가진 것이 됩니다.

New Q: [상호]를 취득한 캐릭터에게 맞춰서 <에너지 특기>를 강화해도 되나요?

A: 네, 강화하셔도 됩니다. 단, GM이나 시나리오 메이커의 상상 이상으로 플레이어는 결전에서 강한 스트레스를 받습니다. 특히 초심자가 참가한 것을 상정한 경우, 강화는 자제하는 편이 좋습니다.

Q: [조사 장면]에서의 [조사]에서 [장면 카드]를 쓰지 않고 패에서 카드를 내서 [조사]한 경우, 덱에서 카드를 보충하지 않고 [장면 카드]를 패에 추가하나요?

A: 아니오. 먼저 패를 보충해 주세요. 또한 장면 플레이어가 [장면 카드]를 패에 추가할지 말지 선택하는 건 [조사 장면]이 끝날 때입니다. [조사]한 후 결과를 확인하고 [조사 진행도]를 올리거나 캐릭터 연출 등이 끝나면 [조사 장면 종료]에서 [장면 카드]를 패에 추가할지 말지를 판단합니다.

Q: 「〈특기〉로 파괴할 수 있는 [생명 카드] 수치에 +n 한다」는 효과와 「〈특기〉와 《혈위》로 파괴할 수 있는 [생명 카드] 수치에 +n 한다」는 효과는 다른 건가요?

A: 네. 각각 효과가 적용되는 범위가 달라집니다. 예를 들어 「〈특기〉로 파괴할 수 있는 [생명 카드] 수치에 +1 한다」는 효과의 〈공격 자세攻めの姿勢〉(『BLP』 P.165)는 〈특기〉인 〈무기 공격武器攻撃〉에는 효과를 발휘하지만, 《혈위》인 《허위의 바늘虚偽の針》에는 적용되지 않습니다.

이에 반해 「〈특기〉와 《혈위》로 파괴할 수 있는 [생명 카드] 수치에 +2 한다」는 효과인 〈개전의례開戦の儀礼〉(『BLP』 P.169)는 〈특기〉인 〈무기 공격〉에도, 《혈위》인 《절명공격》에도 효과를 발휘합니다.

Q: 덱에서 낸 카드가 조커일 경우 카드의 수트와 숫자는 카드를 낸 사람이 직접 정하나요?

A: 네, 카드를 낸 사람이 정합니다. 예를 들어 금우의 〈모 아니면 도!一か八か!〉로 덱에서 조커가 나온 경우, 그 플레이어가 수트와 숫자를 자유롭게 정합니다(당연히 스페이드나 클럽 등, 검정 카드를 지정할 수 있습니다). 반대로 에너지 특기인 〈근원기: 증오〉로 덱에서 조커가 나온 경우, GM이 수트와 숫자를 자유롭게 정합니다.

Q: 3인조 혈맹의 경우, 연혈귀 캐릭터가 다른 흡혈귀의 《혈위》용 대가 패를 대신 버릴 수 있나요?

A: 아니오. 《혈위》를 사용하기 위해 패를 대신 버릴 수 있는 건 [파트너]뿐입니다. [파트너]의 정의에 대해서는 『BLP』 P.119를 참조해 주세요.

Q: [대상: 단일(혈맹)]의 〈특기〉 대상으로 자기자신을 고를 수 있나요?

A: 네. 캐릭터 본인도 혈맹에 속해 있으니 혈맹에게만 쓸 수 있는 〈특기〉나 《혈위》의 대상이 될 수 있습니다. 또한 〈응급처치応急手当〉처럼 혈맹에게 쓰면 효과가 증가하는 〈특기〉나 《혈위》도 증가한 효과가 적용됩니다.

Q: 덱을 2개 준비해서 플레이할 경우, GM은 아무 덱에서나 카드를 뽑을 수 있나요?

A: 네, GM은 임의의 덱에서 카드를 뽑을 수 있습니다. 고민된다면 반반씩이나 번갈아가면서 뽑기로 한다는 식으로 정해 둘 수도 있습니다.

Q: 〈선행투자先行投資〉나 〈덜 준비畠の準備〉 등, 「당신의 조사 대신 사용하는 효과」의 〈특기〉는 우선 [장면 카드]를 낸 후 〈특기〉를 사용하니까?

A: 네, 반드시 [장면 카드]를 내고 <특기>를 사용합니다. [장면 카드] 내용을 확인하고 [조사]할지 <특기>를 쓸지 정할 수 있습니다.

Q: <선행투자先行投資>나 <덜 준비畧の準備> 등, 「당신의 조사 대신 사용하는 효과」의 <특기>를 사용하면 [조사]는 실패하나요?

A: 네, 실패합니다.

Q: <선행투자>나 <덜 준비畧の準備> 등, 「【조사력】이 0이 되는 효과」의 <특기>에 SID의 조직 특기 <미소한 단서微少の手がかり>를 사용하면 [조사]는 성공하나요?

A: 아니오, 실패합니다. <선행투자先行投資>나 <덜 준비畧の準備>는 「[조사] 대신 사용」하므로 [조사] 자체가 발생하지 않습니다. 때문에 「대상이 조사할 때 사용하는 효과」의 <특기>는 사용 타이밍 자체가 없는 것이 됩니다.

세계 설정에 대해

Q: 구울이 야자가 되기도 하나요?

A: 아니오. 「흡혈귀에게 대량의 피를 빨린 인간」은 「1: 그대로 죽는다」「2: 구울이 된다」「3: 야자로 되살아난다」 중 한 경우만을 따릅니다. 한 번 구울이 되면 소멸할 때까지 제정신을 잃은 괴물인 채로 인간을 잡아먹습니다.

Q: 업혈귀의 희생자가 야자가 되기도 하나요?

A: 네. 단, 업혈귀라고는 하지만 (구울과는 달리)고의로 야자를 만들 수는 없습니다.

Q: 블러드패스를 맺은 인간이 흡혈귀나 업혈귀에게 살해당한 후 야자가 되기도 하나요?

A: 네. 단, 원래 야자가 발생할 확률 자체가 낮아서 매우 드문 경우입니다.

Q: 블러드패스를 맺은 인간이 흡혈귀나 업혈귀에게 살해당한 후 시귀가 되기도 하나요?

A: 네. 단, 시귀는 어디까지나 인간을 “소재 일부”로 사용한 흡혈귀이며 사자가 그대로 되살아난 것은 아닙니다. (본인이나 주변 사람들이 어떻게 느끼는지는 자유롭게 정해도 상관 없습니다.)

시나리오 링크집

TALTO에 투고한 공식 시나리오 링크집입니다.

TALTO에는 유저가 만든 시나리오가 **많습니다**. 부디 플레이해 보세요!

머더즈 게임

아키하바라에서 일어난 연속 살인 사건을 조사하는 시나리오입니다.
초심자도 플레이하기 쉬운 정통적인 내용입니다. 또한 세션의 진행 방법이 본문에 쓰여 있어서 초심자 GM도 편하게 플레이할 수 있습니다.

플레이 인원수: 2~4인

상정 시간: 3시간 정도

장궁

막 결혼식을 올린 행복한 혈맹이 업혈귀에게 살해당했다. 그러나 그 중 한쪽의 시신이 발견되지 않는다.
시신의 행방을 좇으며 슬픈 진실이 밝혀진다.

SID 도입 시나리오.

NPC와 관계를 친밀하게 쌓으면 더 재밌게 플레이할 수 있습니다.

플레이 인원수: 2인

상정 시간: 3시간 정도

6월의 마녀

살해당했을 터인 “마녀”가 도쿄에 다시 나타났다.
“마녀”의 정체와 목적은 과연……?

플레이 인원수: 2~4인

상정 시간: 3시간 정도

(스카레드 나이트의 정보가 포함되어 있습니다)

포말

살해당한 감독관과 모습을 감춘 흡혈귀.
두 사건을 돌고도는 이야기가 펼쳐집니다.

혈맹이란 영혼을 잇는 것. 깊어진 유대가 두 사람을 더 강하게 만든다. 아아, 피의 멍에가 운명이라면 좋았을 텐데.

플레이 인원수: 2~4인
상정 시간: 3시간 정도

월야행

사별한 혈맹이 “이상한 거리”에서 재회하는 이야기.
꿈인가, 기적인가, 아니면——

플레이 인원수: 2인
상정 시간: 2시간~∞

하룻밤 뿐인 재연(앙코르)을 마음 가는 대로 즐겨 주세요.

도쿄 홀리 블러드 나이트

크리스마스 이브 저녁이 무대인 『블러드패스』 시나리오입니다.
도쿄의 밤 속에서 날뛰어대는 상쾌통쾌! 멘탈 안 터지는! 내용입니다.
도입은 모든 조직용 내용이 준비되어 있으니 부디 원하는 혈맹으로 플레이해 보세요.

플레이 인원수: 2~4인
상정 시간: 4시간 정도

블러드 브레이크 버스데이!

『인귀혈맹 RPG 블러드패스』 2주년 기념 시나리오입니다. GM과 플레이어가 협력해서 재밌고
웃기게 플레이할 수 있는 내용입니다.
[핸드아웃A]의 생일을 축하하자!

플레이 인원수: 2~4인
상정 시간: 3시간 정도

