ビーストバインド・トリニティ

BEASTBIND TRINITY

キャラクターシート

吸血姫

キャラクター名	
人の名	
魔の名	
プレイヤー名	使用経験点

年齢		性別	
外見的特徴			
種族			
カヴァー			

スタイル	アタッカー	
ブラッド(ルーツ)	プライマリ ヴァンパイア（ドラクル）	セカンダリ ヴァンパイア（ドラクル）

基本能力値

	【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
元値	9	5	5	2	6
能力値ボーナス	4	2	2	1	3
アーマー値	9	7	7	6	8

戦闘能力値

	【白兵値】	【射撃値】	【回避値】	【行動値】
元値	8	8	3	10
修正値	7	8	3	7

【FP】

54

ライフパス

出自	
邂逅	
エゴ	
変異	

絆／エゴ

種類	名称	関係

初期人間性

53

アーツ

名称	種別	LV	タイミング	判定値	対象	射程	コスト	効果	参照
魔獣化	自動	1	マイナー	自動成功	自身	なし	1	魔獣の姿となり、データを（）内に変更	P170
アレナ展開	自動	1	メジャー	自動成功	場面	シーン	0	アンノウンマンをエキストラ化	P170
ストライクフォーム	自動、魔獣	1	常時	自動成功	自身	なし	0	《魔獣化》をセットアップに使用可	P104
万物の打倒者	自動	1	判定の直後	自動成功	自身	なし	愛	判定の達成値−20。シナリオ1回	P104
魔獣の殺意	自動	1	ダメージR直前	自動成功	自身	なし	1	ダメージ+1D6	P104
常闇の支配者	自動	1	常時	自動成功	自身	なし	3	【FP】最大値+15（修正済み）	P121
鮮血の宴	魔獣	1	マイナー	自動成功	自身	なし	3	攻撃の対象を範囲に変更	P118
暴虐の君主	攻撃、魔獣	1	メジャー	【白兵】【射撃】	単体	武器	4	ダメージ+4して攻撃、狼狽追加	P118
悪鬼の戦場	魔獣	1	判定の直前	自動成功	自身	なし	2	白兵攻撃の命中判定を【肉体】で行なう	P121
不死存在	純血、回復	1	効果参照	自動成功	自身	なし	5	いつでも使用可能。かりそめの死とBS回復。シナリオ1回	P118
血の解放	純血、魔獣	1	ムーブ	自動成功	自身	なし	4	シーン中、ダメージ+9、アーマー値−9。シナリオ1回	P121

装備品

名称	種別	判定値	攻撃力	ドッジ	ガード値	アーマー値	行動値	射程	備考	参照
人外の武器	武器（白兵）	7	【肉体】15（19）+1D6		4		−2	至近		P174
漆黒の外套	防具			0		5	−1			P180
合計				0		5	−3			

一般アイテム

名称	効果	参照	名称	効果	参照
通信機器	通信ができる	P181			
情報コネクション	情報収集判定に+2。使い捨て	P181			
治癒薬	マイナー、バッドステータスひとつ回復。使い捨て	P181			
力の源	マイナー、【FP】9+2D6点回復、人間性−1。使い捨て	P181			

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2010 Jun'ichi Inoue,Kou Shigenobu / FarEast Amusement Research Co.,Ltd.