

ビーストバインド トリニティ

# BEASTBIND TRINITY

## キャラクターシート

キャラクター名  
人の名

魔の名

プレイヤー名 使用経験点

スタイル **ディフェンダー**

ブラッド (ルーツ) **プライマリ** **ストレンジャー (転校生)** **セカンダリ** **イレギュラー (グラップラー)**

基本能力値	【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
元値	7	5	6	5	4
能力値ボーナス	3	2	3	2	2
アーマー値	11 (14)	10 (13)	11 (14)	10 (13)	10 (13)

戦闘能力値	【白兵値】	【射撃値】	【回避値】	【行動値】	【FP】
元値	6	6	6	11	68
修正値	6	6	5	11	

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 **51**

必殺の転校生

年齢  性別

外見の特徴

種族

カヴァー

### 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	BBTP170
アリーナ展開	自動	1	メジャー	自動成功	シーン	シーン	0	アンノウンマンをエクストラ化	BBTP170
ガーディアンフォーム	自動、魔獣	1	常時	自動成功	自身	なし	0	《魔獣化》をディフェンダーのアーツと同時に使用できる	BBTP106
エゴを阻む者	自動	1	効果参照	自動成功	単体	シーン	愛	ドミニオンアーツ打ち消し。シナリオ1回	BBTP106
守護の盾	自動	1	効果参照	自動成功	自身	なし	1	行動済みでもカバーリングを行なえる	BBTP106
不条理通学	自動	1	判定の直前	自動成功	自身	なし	3	判定を任意の【基本能力値】で行なう。ラウンド1回	P 61
五体武器化	自動	1	常時	自動成功	自身	なし	3	素手のデータを強化 (修正済み)	P 71
きらめきの壁	なし	1	判定の直前	自動成功	範囲	至近	4	範囲の攻撃の対象を自分ひとりに変更	BBTP107
レンジカバー	なし	1	効果参照	自動成功	自身	なし	2	離れた対象をカバーリング。ラウンド1回	BBTP107
異界のコスチューム	ア	1	常時	自動成功	自身	なし	2	防具のデータを強化 (修正済み)	P 58
タイマンバトル	攻撃	1	メジャー	【白兵】	単体	武器	3	ダメージ+6、対象と共に新たなエンゲージに移動。シーン1回	P 61
砕けぬ肉体	防御	1	ダメージ直後	自動成功	自身	なし	2	受けるダメージ - [7+1D6]。ラウンド1回	P 71

### 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
素手	武器 (白兵)	6	【肉体】 13+1D6		5		0	至近		BBTP174
バトルドレス	防具			-1		8	0		《魔獣化》中のみ。重装外皮相当	P 115
合計				-1		8	0			

### 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	BBTP181			
情報コネクション	情報収集判定+2。使い捨て	BBTP181			
力の源×2	マイナー、【FP】 7+2D6点回復、人間性-1。使い捨て	BBTP181			
罪深き拳	素手のダメージ+2 (計算済み)	BBTP182			

※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.