ビーストバインド トリニティ

BEAST BIND TRINITY

キャラクターシート

小さな英雄

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	サポーター	
ブラッド(ルーツ)	プライマリ ネイバー（人狼）	セカンダリ ストレンジャー（名探偵）

基本能力値

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

戦闘能力値

	【白兵値】	【射撃値】	【回避値】	【行動値】
元値	7	4	5	13
修正値	7	4	5	15

【FP】

39

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

54

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	2	魔獣の姿となり、データを（）内に変更	BBTP170
アレナ展開	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キストラ化	BBTP170
サポートフォーム	自動、魔獣	1	常時	自動成功	自身	なし	0	《魔獣化》をイニシアチブに使用可	BBTP108
絆の救済者	自動、回復	1	効果参照	自動成功	単体	シーン	愛	真の死を回避し【FP】完全回復。シナリオ1回	BBTP108
ワンモアチャンス	自動	1	判定の直後	自動成功	単体	シーン	2	判定振り直し。ラウンド1回	BBTP108
ワーウルフ	自動、魔獣	1	常時	自動成功	自身	なし	0	《魔獣化》中、白兵攻撃の命中判定+2	BBTP150
超推理	自動	1	判定の直後	自動成功	自身	なし	4	【社会】判定をクリティカルに変更。シナリオ1回	DMSP68
アタックアシスト	支援	1	ダメージR直前	自動成功	単体	シーン	2	ダメージ+［4（8）+1D6］。ラウンド1回	BBTP108
ガードブレイク	なし	1	ダメージR直前	自動成功	自身	なし	2	ダメージを与えるとアーマー値とガード値をシーン中−10	BBTP109
完全獣化	なし	1	効果参照	自動成功	自身	なし	2	《魔獣化》中、素手のデータを（）内に変更	DCDP96
鼓舞の咆哮	なし	1	セットアップ	自動成功	シーン	シーン	4	ラウンド中、ダメージ+1D6	BBTP150
タクティカルチェイス	なし	1	効果参照	自動成功	単体	シーン	3	あなたの攻撃が命中した対象がラウンド中受けるダメージ+1D6	DMSP44

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）	7	【肉体】10（15）+1D6		3（6）		0	至近		BBTP174
毛皮	防具			0		4			《魔獣化》中のみ。強甲外皮相当	BBTP176
										BBTP176
合計				0		4	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			
治癒薬	マイナー、バッドステータスひとつ回復。使い捨て	BBTP181			
情報コネクション×2	情報収集判定+2。使い捨て	BBTP181			
罪深き拳	素手のダメージ+2（修正済み）	BBTP182			
ジェットスケボー	【行動値】+2（修正済み）。疾風の羽相当	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.