Ars Nova 世界改変RPG アルスノヴァ

キャラクターシート

パーソナリティ

氏名	
年齢	性別
身長	体重
職業	
設定	想造の申し子（ファンタジスタ）

アビリティ

	〔耐久力〕	〔感応力〕	〔表現力〕	〔攻撃力〕	〔防御力〕	〔支援力〕	〔移動力〕	〔影響力〕	〔照準力〕
基礎値	（力+アウラ）×6 30	（技+アウラ）×3 12	芸+アウラ 6	アウラ×2 6	アウラ×2 6	アウラ×2 6	1	1	1
IP	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[6] 9	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 3
増強値	消費IP×4 0	消費IP×2 0	消費IP×2 0	消費IP×2 18	消費IP×2 0	消費IP×2 0	2→4→7ごとに1 0	6→12→20ごとに1 0	3→6→10ごとに1 1
その他									
合計	30	12	6	24	6	6	1	1	2
	〔耐久力〕	〔感応力〕	〔表現力〕	〔攻撃力〕	〔防御力〕	〔支援力〕	〔移動力〕	〔影響力〕	〔照準力〕

アウラ

3

能力値合計	能力値ごとの上限
アウラ×2 6	アウラ 3

IP基本値		アーツ等		IP合計値
アウラ×3 9	+	3	=	12

ライフパス

開眼	
願望	
邂逅	人物

アイテム

アイテム名	効果	アイテム名	効果
〈IPS〉	「ムーブ」を行なうとき、1D20を2回ロールして好きな方の結果を採用できる。		
〈思い出の品〉	いつでも可能。“思い出に残る物品”を演出し、調律値を1上昇。[バトル] 可能。[使用回数] 1回／シナリオ		
〈現世の絆〉×2	調律判定の達成値に+6する。[バトル] 可能。		
〈嗜好品〉	「クリティカル」が出たときに宣言。調律値を追加で1上昇。[バトル] 可能。[使用回数] 1回／シナリオ		

能力値

力	技	芸
2	1	3

瑕疵

瑕疵分野	瑕疵名
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

クラス

カテゴリ	クラス	ブランチ	合計レベル
〔力〕	カリスマ	なし	1
〔芸〕	サーガ	ミラージュ	2

合計レベル〔力〕	合計レベル〔力〕	合計レベル〔技〕	合計レベル〔芸〕
1 / 2	0 / 1	2 / 3	

アーツ

	アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
1	フィニッシュアーツ 《必殺技》	1	インタラプト	なし	使用者	なし	攻撃と同時に宣言。“必殺技の名前”を発表し、攻撃判定の達成値に+7する。さらに、攻撃の対象の防御判定を最も低い能力値で行なわせる。[使用回数] 1回／ラウンド
2	トゥルーネーム 《真名》	1	インタラプト	なし	使用者	なし	取得時に“真の名前”を決定。いつでも“真の名前”を明かせる。明かしたなら、シナリオの間、〔攻撃力〕〔支援力〕に+8、〔防御力〕に−2する。
3	ギフテッド 《天賦の才》	1	パーマネント	なし	使用者	なし	〔攻撃力〕のIP消費上限が6上昇する。さらに、IPを3点得る（計算済）。
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2017 Table Top Frontier

Ars † Nova