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	仮面の英雄（マスカレイド）		

アウラ

	能力値合計	能力値ごとの上限
3	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	＋		＝	9

ライフパス

開眼			
願望			
邂逅		人物	

能力値

力	技	芸
2	1	3

クラス

カテゴリ	クラス	ブランチ	合計レベル
〔力〕	ブレイブ	ヒーロー	1
〔芸〕	ペルソナ	パフォーマー	2

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

瑕疵

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

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〕 3	〔上限〕アウラ＋〔０〕 0	〔上限〕アウラ＋〔０〕 0	〔上限〕アウラ＋〔０〕 1	〔上限〕アウラ＋〔０〕 3	〔上限〕アウラ＋〔０〕 0	〔上限〕アウラ＋〔０〕 2	〔上限〕アウラ＋〔０〕 0	〔上限〕アウラ＋〔０〕 0
増強値	消費ＩＰ×４ 12	消費ＩＰ×２ 0	消費ＩＰ×２ 0	消費ＩＰ×２ 2	消費ＩＰ×２ 6	消費ＩＰ×２ 0	２→４→７ごとに１ 1	６→12→20ごとに１ 0	３→６→10ごとに１ 0
その他									
合計	42	12	6	8	12	6	2	1	1
	〔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〕

アイテム

アイテム名	効果	アイテム名	効果
〈ヴィークル〉	「ムーブ」を行なうとき、移動できるマス数が「1」増加する。		
〈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〉	調律判定の達成値＋3する。〔バトル〕可能。		
〈コネ：邂逅NPC〉	邂逅ＮＰＣに協力を要請することで、任意の時点で1回のタスクを行なえる。〔使用回数〕1回／シナリオ		
〈セーフハウス〉	調査フェイズ開始時、スポットのないマスに「セーフハウス」を設置。「移動」で「セーフハウス」に移動可能。		

アーツ

アーツ名	ＬＶ	使用	判定	対象	射程	効果
1 《演武》（パフォーマンス）	1	アクション	攻撃力	1体	1マス	〔攻撃力〕〔防御力〕に＋6する。そのうえで、対象に攻撃を行なう。〔持続〕使用者の次のターン開始時か、バトル終了時まで〔〔攻撃力〕〔防御力〕の増加〕。
2 《守護神》（ガーディアン）	1	インタラプト	なし	1体	0マス	対象が“攻撃の対象”になった直後に宣言。使用者は対象を選択する直前に「シフト」を行なえる。その後、攻撃の対象を使用者に変更する。〔使用回数〕1回／ラウンド
3 《殺陣》（ソードファイト）	1	パーマネント	なし	使用者	なし	使用者と同じマスか隣接するマスに存在する敵を対象とした判定の達成値に＋〔使用者と同じマスか隣接するマスに存在する敵の数（最大3）×3〕する。
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