Ars Nova 世界改変RPG アルスノヴァ キャラクターシート

Art Space

パーソナリティ

氏名	
年齢	性別
身長	体重
職業	
設定	無尽の闘魂（エターナルチャンピオン）

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

能力値

力	技	芸
3	1	2

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
〔力〕	ブレイブ	なし	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〕
3 / 3	0 / 1	0 / 2	

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 36	（技+アウラ）×3 12	芸+アウラ 5	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] 1	[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] 2	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0
増強値	消費ＩＰ×4 0	消費ＩＰ×2 0	消費ＩＰ×2 2	消費ＩＰ×2 18	消費ＩＰ×2 0	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	36	12	7	24	6	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
〈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。		
〈調律器〉	調律判定を行なうとき、使用者は1回だけ判定を振り直すことができる。［バトル］可能。		

アーツ

	アーツ名	ＬＶ	使用	判定	対象	射程	効果
1	《天賦の才》（ギフテッド）	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）。
2	《戦意高揚》（ヒートアップ）	2	パーマネント	なし	使用者	なし	ターンを開始するごとに〔攻撃力〕に＋8する。［持続］バトル終了時まで。［重複］5回まで可能。
3							
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