世界改変RPG Ars Nova 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	戦場の打ち手（セージコマンダー）		

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	3	1

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
〔技〕	ルーデンス	ストラテジスト	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		2	3		0	1

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 18	芸+アウラ 4	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] 3	[上限] アウラ+[0] 0	[上限] アウラ+[0] 0	[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] 3
増強値	消費ＩＰ×4 0	消費ＩＰ×2 0	消費ＩＰ×2 6	消費ＩＰ×2 0	消費ＩＰ×2 0	消費ＩＰ×2 6	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	18	10	6	6	12	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〕

アイテム

アイテム名	効果	アイテム名	効果
〈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〉	調律判定の達成値に＋3する。【バトル】可能。		
〈コネ：人物〉	任意の時点で追加のタスクを行なえる。【使用回数】1回／シナリオ		
〈コネ：組織〉	能力値判定の直後に、達成値に＋1D20する。【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 《指令（コマンド）》	1	アクション	なし	1体/味方	2マス	対象に1回のアクションを行なわせ、そのアクションの判定に＋4。【使用回数】1回／ラウンド
2 《采配（ゲームメイク）》	2	インタラプト	支援力	1体/味方側	2マス	対象の判定直前に宣言。代わりに使用者が〔支援力〕＋14で判定を行ない、達成値を適用。【使用回数】2回／ラウンド
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