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	美食の語り手（ファインシュメッカー）

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 15	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〕 1	〔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〕 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 4	消費IP×2 0	消費IP×2 6	消費IP×2 0	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	40	15	10	6	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
〈アロマオイル〉	「休憩」と同時に宣言。使用者および同じマスのPCは調律値を「1」上昇させる。〔使用回数〕1回／シナリオ		
〈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		
〈豪華な食事〉	「休憩」で宣言。シナリオ中、同じマスのPCの〔耐久力〕最大値を「10」増加。〔使用回数〕1回／シナリオ		
〈サーヴァント〉	タスクごとに1回まで、追加で「情報収集」「アイテム購入」を行なえる。〔使用回数〕3回／シナリオ		
〈情報網〉	「情報収集」判定の達成値に＋3する。		

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	＋		＝	9

ライフパス

開眼			
願望			
邂逅		人物	

能力値

力 3　技 2　芸 1

瑕疵

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

アーツ

アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
1 ガーディアン《守護神》	1	インタラプト	なし	1体/味方	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
2 オーバーリアクション《過剰反応》	1	インタラプト	なし	使用者	なし	受動判定の直後に宣言。“過剰なリアクション”を発表し、能動側のキャラクターを1マス「スライド」させる。
3 フードファイター《食戦士》	1	インタラプト	なし	使用者	なし	〔耐久力〕回復時に宣言。〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕のどれかを＋3。〔使用回数〕1回／ターン〔重複〕アビリティにつき5回まで
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〕	ブレイブ	ヒーロー	1
〔技〕	バンクエット	グルメ	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 / 3		2 / 2		0 / 1

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

Ars † Nova