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	想嵐の魔剣士（ストームブリンガー）

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 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] 1	[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] 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 0	消費IP×2 6	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				9					
合計	34	18	4	21	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

アイテム

アイテム名	効果	アイテム名	効果
〈武器：　　〉	《武器想造》で取得。名称は自由に決定してよい。		
〈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。		
〈ヒーロー証〉	《魂喰》は「イマジン消失」を適用しない。[バトル] 可能。		

能力値

力	技	芸
2	3	1

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
〔技〕	アームズ	ウェポンスミス	3

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

アーツ

	アーツ名	LV	使用	判定	対象	射程	効果
1	《魂喰（ソウルイーター）》	2	インタラプト	なし	使用者	なし	攻撃によってダメージを与えるか受けた直後に宣言。[与えた（受けた）ダメージ（最大20）] 点のソウルを得る。判定の直前にソウルを消費し、達成値に+[消費ソウル] できる。[持続]（魂喰）の再使用or バトル終了（ソウル）。
2	《武器想造（ウェポンクリエイト）》	1	パーマネント	なし	使用者	なし	使用者のみが所持できる（武器：（任意の名称））を1個取得。[近接] 所持している間、〔攻撃力〕に+9し、〔照準力〕を「1」に変更する（計算済み）。
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