Ars Nova 世界改変RPG アルスノヴァ レコードシート

名前	

ＰＬ名	
ＧＭ名	
プレイ日時	
シナリオ名	

耐久力

耐久力	最大値
※【耐久力】の現在値が増加または減少するたび、最初の欄から順番に記入する ※**KO**時は欄に“ＫＯ”と記入する	

⇨ □ ⇨ □ ⇨ □ ⇨ □ ⇨ □ ⇨ □ ⇨

ノヴァエフェクト（ＮＥ）

調律値	最大値
●○○○○ 5 ○○○○○ 10 ○○○○○ 15	アウラ÷２＋５

調律値の増加 ＝ ○→● ＮＥの宣言 ＝ ○→◉ ※［調律値］回まで宣言可能
※初期値は**［アウラ÷３］**。**交流**で調律値＋１。判定で**クリティカル**が発生するたびに調律値＋１。
※ＮＥを使用者以外を対象として使用する場合は○を**２個**塗りつぶす（宣言回数２回消費）。

使用回数	ＮＥ名	効果
∞	オーギュメント《増大》	対象の行なう判定の直後に宣言する。使用者は調律判定を行ない、その判定の達成値に**＋［調律判定の達成値］**する。 【重複】何回でも可能。ただし、同じ判定に使用できるのはキャラクターにつき１回までである。
□ １回／ラウンド	エクステンド《拡張》	対象が行なう、または対象になったＮＥを除く「対象：使用者」以外のサポート、アクション、インタラプトと同時に宣言する。その対象を**［調律値÷３］**体増加させる。使用者は［照準力］マス以内の選択可能なキャラクターの中から追加で対象を選択すること。
□ １回／ラウンド	コンヴァージ《収束》	使用者が効果の対象になった直後に宣言する。選択された対象から**［調律値÷３］体**を除外する。使用者はもとの対象の中から任意に選択すること。この効果による対象の減少は「対象：ｎ体」以外の特殊な選択方法でも、決定後の対象から減少可能。
□ １回／ラウンド	スキップ《倍速》	《倍速》によって発生したターンを除くターン終了時に宣言する。使用者は即座にターンを開始する。同時に宣言されたら、**調律値の最も高いキャラクターのみ**が有効。このターンを行なうことによって**行動済**になることはない。
□□□ ３回／シナリオ	ロールバック《遡行》	使用者の【耐久力】が**０**になった直後に宣言する。使用者の【耐久力】の現在値を**【調律値×１０】**（【耐久力】最大値が上限）点に変更し、使用者の受けている望まない効果をすべて終了させる。

断片（フラグメント）

摂理（プロヴィデンス）

聖体（ホスト）

ホスト名			
影響	決戦フェイズの初期配置をＧＭが決定する	解除	ホスト名の判明 □

転調（モジュレーション）

転調内容			
影響	調査フェイズで**２０マス**に進入できない	解除	転調内容の判明 □

因子（ファクター）

因子α			
権能		調律	□

因子β			
権能		調律	□

因子γ			
権能		調律	□

因子Ω			
権能		調律	□

アドレス帳

キャラクター名	関係	アドレス／交流
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□
		□／□

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

フェイズの流れ

①導入フェイズ
ＰＣごとに導入イベントを行なう。

②調査フェイズ
情報収集などによって**摂理**を明らかにする。

③決戦フェイズ
ホストを倒して**転調の調律**を行なう。

④終了フェイズ
決戦フェイズの結果によって終了イベントを行なう。

判定のルール

①能力値の指定
〔力〕〔技〕〔芸〕から１種類を選択する（調律判定の場合は**調律値**）。

②ダイスロール
能力値（調律値）に等しい個数だけＤ２０をロールする。
・出目２０が１個以上 ＝ **クリティカル** → **調律値＋１**
・すべてのダイスが出目１ ＝ **ファンブル** → **達成値０**に変更

ダイスを減らして達成値を増加（判定の直前）
ダイスロールを１個減らす（最大で残り１個になるまで）ごとに**達成値＋２**する。

ブースト（判定の直前） ※〔攻撃力〕〔防御力〕〔支援力〕使用時のみ
〔表現力〕までの値の〔耐久力〕を減少し、達成値に**＋〔耐久力〕の減少値**する。

③達成値の確認
最も高い出目＋達成値への修正が達成値となり、目標値以上で**成功**。

ピリオド

ピリオドの開始

①タスクを行なうＰＣの決定
〔感応力〕の高いＰＣから順番に**タスク**を行なう。

②タスクを行なう
ＰＣが自らの意思で行動を行なう。 ※**タスク**を参照

ピリオドの終了
ＰＣ全員が**タスク**を行なったら**ピリオド**が終了。次の**ピリオド**へ。

タスク

ＰＣは**ピリオド**ごとに１回の**タスク**を行なうことができる。
タスクでは１回の**移動**と１回の**行動**を好きな順番で行なえる。

移動（ムーブ）
１Ｄ２０をロールし、以下の表にしたがってコマを動かす。

１：**振り出し**に戻る	１１～１４：〔移動力〕＋３マス
２～３：〔移動力〕±０マス	１５～１７：〔移動力〕＋４マス
４～６：〔移動力〕＋１マス	１８～１９：〔移動力〕＋５マス
７～１０：〔移動力〕＋２マス	２０：進入可能な任意のマス

行動

情報収集
スポットの存在するマスで宣言する。ＰＣは、任意の**断片**を選択（複数選択可能）し、**情報タイトル**を作成する（「**断片Ａ**について」「**断片Ａ**の**断片Ｂ**について」etc...）。その後、能力値判定を行なう。

交流 ※キャラクターにつき１回、１シナリオ３回まで
キャラクターの存在するマスで、キャラクター１体に宣言する（遥遠ＮＰＣにはマスにいなくても宣言可能）。調律値を**１**増加させる。

因子の調律
判明している**因子**１種類を調律する。調律の条件や必要な判定は**因子**ごとに設定されている。通常は調律判定を行なうことになる。

待ち合わせ
アドレスにチェックのついたキャラクターを対象に宣言する。対象となったキャラクターがいるマスに移動する。

アイテム購入
アイテムを手に入れる。ＰＣは所持している〈お金〉を１個使用するごとにアイテムを１個取得できる。複数取得可能。

休憩
まとまった時間をとって休憩を行なう。ＰＣは能力値判定を行ない、〔耐久力〕を**達成値＋〔表現力〕**点回復する。

バトル

①セットアップ

開始マスの決定
〔感応力〕の高いキャラクターから順番に、配置可能な任意のマスにコマを配置する。

②ラウンド開始
すべてのキャラクターが**未行動**になる。

③ターン
キャラクターの手番の単位。ナンバーの高いマスの**未行動**キャラクターから順番にターンを開始（同じマス同士は１Ｄ２０で順番を決定）。
ターンでは１回の**サポート**と１回の**アクション**を行なえる。
ターンを終了した時点で**行動済**になる。

サポート
・**シフト**
・**使用：サポート**のアーツの使用
・自己回復（〔表現力〕点回復）

アクション
・攻撃 攻撃判定の達成値≧対象の〔感応力〕 → **成功**
攻撃判定の達成値－防御判定の達成値 → **ダメージ**
・**使用：アクション**のアーツの使用
・１回の**サポート**
・押し出し（１マスの**スライド**）
・組みつき（**シフト**妨害）

④ラウンド終了
すべてのキャラクターが**行動済**になったらラウンドを終了する。バトルの終了条件を満たしていない場合は②に戻る。終了条件を満たしているなら⑤へ進む。

バトルの終了条件
基本的にはＰＣすべてかエネミーすべてが**ＫＯ**になった時点でバトルは終了する。他の終了条件が設定されている場合はそれに従う。

バトルからの脱出
ＮＥの宣言回数を１回消費して、自分のＰＣコマを取り除く。宣言回数を２回消費することで、味方のコマを取り除ける。

⑤バトルの終了
ＧＭがバトルの終了を宣言した時点で、バトルは終了する。

バトルでの移動

自発的の移動

シフト
キャラクターのコマを〔移動力〕以下のマス数だけ**矢印を無視して移動**する。アーツなどの効果によっては**シフト**できるマス数が指定されている場合はそれに従う。

強制的な移動

スライド
キャラクターのコマを**矢印を無視して移動**させる。“現在より高い（低い）ナンバーへ”のように移動先の条件に指示があればそれに従う。

負傷と回復

耐久力
キャラクターがダメージを受けると、〔耐久力〕が減少する。
ブーストやアーツなどの効果で自発的に〔耐久力〕を減少させる場合、〔耐久力〕の現在値が**０**になるように減少させることはできない。

〔耐久力〕の回復
減少した〔耐久力〕は、〔耐久力〕を回復する効果で回復することができる。ただし、〔耐久力〕が最大値を超えて回復することはない。

ＫＯ
〔耐久力〕が**０**になると**ＫＯ**となる。即座に**ＫＯマス**にコマを移動する。**ＫＯ**が解除されるまでターンを開始できず、一切の行動、宣言および判定を行なえない。

ＫＯの回復
〔耐久力〕が１以上に回復したら解除される。また、バトルに勝利したら、勝利側の**ＫＯ**キャラクターは〔耐久力〕を**０**から**１**に変更する。

脱落
ＫＯのままバトルに敗北したら**脱落**となる。以降、シナリオが終了するまで**転調**された世界の一部となり、一切の行動を行なえなくなる。ＮＥの宣言回数を１回ぶん消費することで回復できる。