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
●○○○○○○○○○○○○○○	アウラ÷２＋５

5　10　15

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