キャラクター名
ヤシャ=インドラ・アヴィパハーバク

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	20
サポートクラス	ガーデナー	**Lv.1:**	ガーデナー	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	12歳
種族	ネフィリム			**境遇**	呪い
出自（効果）	町暮らし			**目標**	運命：死

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	16	33	15	10	26	25	9
ボーナス	5	11	5	3	8	8	3
クラス修正	2	2	1	1	0	1	1
他修正							
能力値	7	13	6	4	8	9	4

HP	223
MP	135
フェイト	6

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	庭匠のステッキ	至近	-1	11					
左手	ナイトシールド(サクセション)					17	7	-1	
頭部	S1庭匠のバンダナ(軽量のクリスタル)				-1	4	1		
胴部	S2ジルコニアアーマー(増幅・戦士のクリスタル)				-2	16			
補助	S1庭匠の靴(抵抗：スリップのクリスタル)					2	1		
装身具	ランドブック								
能力値			13	0	6	0	9	14	12
スキル	《パーフェクトシールド》《ハイパーシールド》《イミューンウェイト》《ホースマンシップ》《こん棒術》		1		1	3	20		9
その他	[騎馬鎧][おおとろ]					2	1		20
総計(右)			13	11	4	44	39	13	41 m
総計(左)			14	0					
総計(両)									
ダイス数			3 d	2 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	8			8	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定	13		1	14	+ 4 d

所持品	
[マウント：陸マグロ]"おおとろ"	ハイMPポーション
[砂の箱庭]	ハイMPポーション ×3
[騎馬鎧]	ハイMPポーション ×12
異次元バッグ	EXMPポーション
冒険者セット	EXMPポーション
ランチボックス	EXMPポーション
野菜×10	EXMPポーション
ポーションホルダー	万能薬
ハイHPポーション	万能薬
ハイHPポーション	万能薬
MPポーション	万能薬

現在重量：	27		
最大重量：	42	所持金：	76932
		預金・借金：	

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ジャイアントグロース	★	5	セット	-	自身	自動	-	
効果：《超大型》を取得し、攻撃のダメージに+2。シーン持続。								
《アイアンクラッド》	5	2	DR直後	-	自身	自動	-	
効果：[SL×3]点の物理ダメージ軽減。								
《スティールクラッド》	5	2	《アイアンクラッド》	-	自身	自動	-	
効果：使用した《アイアンクラッド》の効果に+[SL×4]し、【魔法防御】にも適用する。								
《インバルネラブル》	★	-	DR直後	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：ダメージを0にする。								
《ファイナルガード》	★	-	クリンナップ	-	自身	自動	1/シナリオ	
効果：使用済みの《インバルネラブル》の使用回数を1増やす。								
《ブーストガーデン》	2	2	DR直前	視界	単体	自動	1/ラウンド	
効果：対象が《ガーデン：〜〜》の効果を受けているときに有効。対象が行う攻撃のダメージに+[(SL)+1D+2]する。(装備修正済)								
《カバーリング》	★	1	DR直前	至近	単体	自動	1/防御	
効果：対象にカバーを行う。行動済みでも行え、行っても行動済みにならない。								
《カバームーブ》	3	3	《カバーリング》	-	自身	自動	SL/シーン	
効果：《カバーリング》を[射程：20m]に変更する。								
《アラウンドカバー》	3	3	《カバーリング》	-	自身	自動	SL/シナリオ	
効果：《カバーリング》と同時に使用。同エンゲージの任意の複数キャラクターにカバーリングを行う。自身も対象に含む攻撃の場合は最終的なHPダメージは2倍となる。								
《スペシャルカバー》	4	5	効果	-	自身	自動	1/ラウンド	
効果：カバーを行う直前、そのカバーで受けるダメージを-[SL×5]する。								
《ディフェンダー》	5	2	マイナー	-	自身	自動	-	
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL×3]する。								
《フルディフェンス》	★	4	フリー	-	自身	自動	-	
効果：《ディフェンダー》をフリーアクションで使用できる。								
《トワインガーデン》	1	2	判定直前	20m	単体	自動	SL/シーン	
効果：対象が《ガーデン：〜〜》の効果を受けているときに有効。対象が行うその判定に-1Dする。								
《クラッシュガーデン》	5	6	メジャー	視界	場面(選択)	錬金術	-	
効果：対象が《ガーデン：〜〜》の効果を受けている時、対象に特殊攻撃の[(SL+1+1)D+CL]点の貫通ダメージを与える。(装備修正済)								
《リビングガーデン》	★	7	メジャー	-	自身	自動	1/メインプロセス	
効果：通常メジャーアクションと同時に《クラッシュガーデン》を使用する。								

■設定■
周囲が砂漠化する呪いを受けて放浪の旅に出た、自分の事を人間だと思っていた一般ネフィリム。
一所に落ち着けない生活を送るうちに遺跡の奥にあった転移罠を踏み抜き、見知らぬ地――エリンディル大陸へと渡ってしまった渡来人。
目的らしい目的もなく彷徨う少年は、いつか目的を見出すだろう。その傍らに仲間があるのならば、それは幸せなことだろう。

性格は良くも悪くも子供らしい純粋さと、これまでの経験からやや人付き合い下手で卑屈。
その身の大きさから子供に見られない事も相まって普段は大人びた言動が目立つ。

■詳細経歴■
マジェラニカ大陸の辺境にひっそりと存在する小さな村に暮らす少年の人生は、両親の言いつけを破り、入ってはならないとされていた祠へと足を踏み入れてしまった事で一変する。
その祠は、“現在の村”が出来るよりはるか以前、少年の両親やそのまた両親たち――ネフィリムのみが暮らす集落であった頃より存在した太古の異物。
本来人が住めぬ地であった土地を人が生きられる場所へと改変する庭園術。その始まりとも言える最古の庭園術が封じられた地であった。
体系化されるより以前、技術ではなく、奇跡と呼ばれていた“ソレ”は人の住む土地に数多の恵みをもたらし、人の生活圏を支えたが、一方で不完全な“ソレ”は奇跡と引き換えに呪いをため込み、いつしか人の身には余る呪いが沈殿する地が生まれてしまった。
――祠とは、呪いを封じ、祀る為の祭祀場。
ネフィリム達は強固な結界によって呪いを封じ、見守る為に村を興したが、いつしか他種族が入り乱れる小規模な村へと変わって行き、伝承は潰えて今はただ、人が踏み入ってはいけない禁忌の地であるという伝承のみが残る祠へと足を踏み入れた少年は、そこで呪いと巡り合う。
身体にまとわりつく砂。少年というには類稀なる巨躯の視界をして見通せぬ砂塵の天幕。
藻掻き、眼を細めて出口を求めた少年が青空を仰ぎ見た時、かつての村は姿を失い、広く白い砂地に佇む少年だけがそこにあった。
少年が受けたのは【旱魃の呪い】。全てを砂塵へと還す原初の呪い。

キャラクター名

ヤシャ=インドラ・アヴィパハーバク

プレイヤー名

所持品			
蘇生薬			
蘇生薬			
万能薬			
蘇生薬			
ドロップポーチ			
ギャザーマテリアル×38			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
《スタイル：ヴリトラ》	5	9	イニシアチブ	20m	範囲	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：対象が《ガーデン：砂漠》の効果中、対象に(SL)D点のHPロスを与える。								
《アーツ：ヴリトラ》	★	-	《ｶﾞｰﾃﾞﾝ：砂漠》	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：同時に使用した《ガーデン：砂漠》を[対象：場面(選択)][射程：視界]に変更する。								
《ホースバトラー》	1	11	効果	至近	単体	【器用】	騎乗、1/ﾒｲﾝ	
効果：あなたのメジャーアクションの終了時に使用する。さらにメジャーアクションとして特殊攻撃。判定+1Dで行い、命中時に[(SL)+1D+CL×3]点の貫通ダメージを与える。								
《ガーデン：砂漠》	★	3	セット	20m	範囲	錬金術	-	
効果：対象の【物理防御】に-5(最低0)する。ラウンド終了か対象が移動または転送を行うまで持続する。								
《ガーデン：荒野》	★	3	セット	20m	範囲	錬金術	-	
効果：対象が行う攻撃の命中判定に+1Dする。ラウンド終了か対象が移動または転送を行うまで持続する。								
《アーキテクチャ》	★	7	セット	-	自身	自動	1/ｾｯﾄ	
効果：《ガーデン：～～》とそれ以外の「タイミング：セットアップ」のスキルかパワーを使用する。								
《キープガーデン》	★	9	《ｶﾞｰﾃﾞﾝ：～～》	-	自身	自動	-	
効果：《ガーデン：～～》の効果を「シーン終了か相手の移動・転送まで持続する」に書き換える。								
《ブランブルプリズン》	★	1	《ｷｰﾌﾟｶﾞｰﾃﾞﾝ》	-	自身	自動	-	
効果：《ガーデン：～～》の効果を受けている対象は移動できない。《ガーデン》の効果が終了するか、ムーブアクションを使用することで解除可能。								
《アルケミカルサークル》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：錬金術判定+1D。(計算済)								
《ルートディビジョン》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ガーデン：～～》を「対象：範囲(選択)」に変更する。								
《マジックディフェンダー》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：《ディフェンダー》の効果を書き換える。								
《パーフェクトシールド》	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：自身の装備している「種別：盾」の【物理防御力】+[SL×3]する。《ハイパーシールド》はこの値も適用する。(計算済)								
《ハイパーシールド》	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：【魔法防御力】に+[自身が装備している「種別：盾」の【物理防御力】]する。(計算済)								
《クローズシールド》	★	-	パッシブ	-	自身	-	盾	
効果：自身が封鎖されているエンゲージにいる時、【物理防御力】【魔法防御力】に+5する。								
《ライディング》	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果：自身のあらゆる命中判定と回避判定に+1D(計算済)。								
《二心同体》	1	-	パッシヴ	-	自身	-	騎乗	
効果：あらゆる命中判定の達成値+SL、【移動力】+[SL×5]する(計算済)。								
《トランプ》	★	-	判定直前	-	自身	自動	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：情報収集判定直前、その判定に+2Dする。								
《クローズオフ》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：封鎖からの離脱判定のリアクションに+1D。								
《フックダウン》	★	3	クリンナップ	-	自身	自動	1/ｼｰﾝ	
効果：「種別：ポーション」のアイテムを1個使用する。								
《パラディオン》	★	1/F	効果	-	自身	自動	ｳｫｰﾘｱ	
効果：自身がダメージを受けるDR直前、ダメージを-5する。								
《パラディオンⅡ》	★	1/F	効果	-	自身	自動	ｳｫｰﾘｱ	
効果：《カバーリング》と同時に使用する。1回のメジャーアクションでの複数回の攻撃や、カバーを行うことが出来ないスキルを使用されていても《カバーリング》できる。								
《エンラージリミット》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果：携帯重量+[【筋力基本値】×2]。(計算済)								

キャラクター名
ヤシャ=インドラ・アヴィパハーバク

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
《イクイップリミット》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備重量制限+5。(計算済)								
《イミューンウェイト》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正±0」に変更する。(計算済)								
《トレーニング：筋力》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】+3。(計算済)								
《トレーニング：器用》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】+3。(計算済)								
《トレーニング：敏捷》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】+3。(計算済)								
《トレーニング：感知》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】+3。(計算済)								
《トレーニング：精神》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 選択した【能力基本値】+3。(計算済)								
《バイタリティ》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： 【最大HP】に+CLする。(計算済)								
《ベアアップ》	★	-	パッシブ	-	自身	-	-	
効果： スキルに対するリアクションの【精神】判定+1D。								
《ホースマンシップ》	★	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 回避判定に+1(計算済)								
《ギャザーマテリアル》	2	10	シーン終了時	-	自身	自動	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果： 100Gで売却できるドロップ品を[CL]個獲得する。								
《サクセション》	★	-	アイテム	-	-	-	-	
効果： 武器防具ひとつ選択。選択した武器の攻撃力に+1または防具に【物理防御】または【魔法防御】+1する(計算済)。								
《黄塵万丈》	2	-	《ガーデン》	-	-	-	SL/1戦闘	
効果 :自身がどのエンゲージに存在する場合でも《ガーデン:〜〜》の効果を与えた対象と同一エンゲージとしても扱う。 この効果はR終了まで持続する。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								