キャラクター名
ウーゼル

プレイヤー名

メインクラス	バナレット	**Lv.1:**		**レベル**	30
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	グラディエーター	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	ヒューリン			**境遇**	
出自（効果）				**目標**	

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	42	45	12	8	11	42	15
ボーナス	14	15	4	2	3	14	5
クラス修正	1	2	1	0	0	4	0
他修正		1					
能力値	15	18	5	2	3	18	5

HP	364
MP	199
フェイト	36

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	グラビトンハンマー		-2	14					
左手	クマーラの盾		-2	10		45	55	-1	
頭部	サバイブ					15	5		
胴部	アンブレイカブルボディ					30	30		
補助	アサルトポイントアーマー				-1	8	2		5
装身具	猛進のアミュレット			10					
能力値			18	0	5	0	18	8	20
スキル				12		2	1		
その他				1		3	1		15
総計(右)			16	37	4	103	112	7	40 m
総計(左)			16	33					
総計(両)			14	47					
ダイス数			4 d	6 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	18			18	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	2			2	+ 2 d
アイテム鑑定	2			2	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
名馬	
従者の手綱	
戦士の環	
騎馬鎧	
理力符：風	
グレートMPポーション	
グレートHPポーション	
ハイMPポーション	

現在重量： 16		
最大重量： 57	所持金： 0	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**
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1								
バッシュ	5	4	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
カバーリング	★	2	DR直前	至近	単体	自動	防御中1回	
効果： かばう								
カバームーブ	3	4	《カバーリング》				S3回	
効果： 射程20カバー								
ボルテクスアタック	★		攻撃と同時				1回	
効果： ダメージ+300								
シールドスラム	★		パッシブ					
効果： 白兵攻撃+盾の重量								
	◇							
効果：								
サバイブ	5		パッシブ					
効果：								
アンブレイカブルボディ	★		パッシブ					
効果：								
AM：打撃	★							
効果：								
テクニカルガード	★		パッシブ					
効果： 盾の物防+30								
	◇							
効果：								
エナジーバースト	5	3	セットアップ					
効果： ラウンド中攻撃のダメージ+5D								
バイタルフォース	5	4	マイナー				格闘	
効果： 武器攻撃のダメージ+5D								
インデュア	★	5	BS直後				防御中1回	
効果： BSすべて回復								

キャラクター名
ウーゼル

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
アイアンフィスト	★		パッシブ				格闘	
効果：	武器攻撃のダメージ+精神							
メイスファイティング	★		パッシブ					
効果：	格闘使用装備の制限を打撃でも可。コスト+1							
ソウルバスター	★		ダメージを受けた直後				1回	
効果：	受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える（最大自身の【最大HP】）							
	◇							
効果：								
アラウンドカバー	3	4	《カバーリング》				3回	
効果：	範囲カバー。ダメージは2倍							
グランディア	5	5	セットアップ					
効果：	シーン中、武器攻撃のダメージ+5D							
アグランダイズ	1	5	《グランディア》					
効果：	グランディアの効果中、あらゆる命中+1D、ダメージ+3							
ホースバトラー	5	10	メジャーアクション終了時	至近	単体		騎乗、メイン1回	
効果：	特殊攻撃。命中判定は【器用】+2D、ダメージは[5D+90]の貫通ダメージ							
ラッシュ	★	6	攻撃と同時				騎乗	
効果：	白兵攻撃のダメージ+【移動力】							
インバルネラブル	★		DR直後				1回	
効果：	ダメージ0							
ファイナルガード	★		クリンナップ				1回	
効果：	ファイナルガード復活							
ウェポンエキスパート：打撃	★		パッシブ					
効果：	武器攻撃+2D							
ライディング	★		パッシブ				騎乗	
効果：	命中回避+1D							
ハイパーシールド	★		パッシブ					
効果：	盾の物防を魔防にも適用							
スタンドタフ	★		パッシブ					
効果：	スリップ無効							
	◇							
効果：								
コールサーバント	5	10	メジャー		自身	自動		
効果：	サーバントを取得。取得中あらゆる攻撃+5D							
トライヒット	★	15	メジャー		自身	自動	1回	
効果：	白兵攻撃を3回行う。白兵攻撃にはスキルパワーなど使用不可で単体※となる、別々可							
	◇							
効果：								
金剛不壊	★		パッシブ					
効果：	いつもの							
異才：ウォーロード	2		パッシブ					
効果：	ウォロのスキル2Lv分取得							
誇りの体現者	★	F3	ムーブ					
効果：	メインプロセス中、白兵攻撃の命中+1D、ダメージ+150							

キャラクター名
ウーゼル

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
八重垣	★		判定の直前	視界	単体	自動	1回	
効果： 対象が行う攻撃を[単体※]に変更し、対象を自身に変更する								
武の神髄	★		効果参照					
効果： 武器攻撃によるDRと同時に使用。そのDRでフェイトを使用してダイスを増やした場合、フェイト1点につき、さらに+4Dする。								
守護者降臨	★	12	DR直前	視界	単体	自動	R1回	
効果： かばう								
不屈の闘志	2		イニシアチブ				1回	
効果： HP回復を行う。HPを200点回復する								
	◇							
効果：								
クロススラッシュ	★	12	メジャー		自身	自動	片・双	
効果： 《バッシュ》による白兵攻撃を2回おこなう。単体※で別々可								
パーフェクトボディ	1		戦闘不能		自身	自動	1回	
効果： HP20で戦闘不能を回復								
バイタリティ	★							
効果：								
イミューンウェイト	★							
効果：								
トレーニング	6							
効果：								
マシンリム	★							
効果：								
マシンアーマー	★							
効果：								
ベアアップ	★							
効果： スキルに対する精神リアクション+1D								
フェイス：グローヴィス	★							
効果： 器用判定+1								
リムーブトラップ	★							
効果：								
	1							
効果：								
スティグマ	★	F1	効果参照		自身	自動	1回	
効果： 判定を行った(振り直し等も終了した)後で使用。判定+1D								
ファーストエイド	★		メジャー	至近	単体	器用／10		
効果： HP1で戦闘不能回復								
パラディオンⅠ	★	F1	効果参照		自身	自動		
効果： ダメージを受けるDR直後に使用する。ダメージ5点軽減								
パラディオンⅡ	★	F1	効果参照					
効果： カバーリングと同時に使用。カバー行えなくてもカバー可								
フックダウン	★	3	クリンナップ				S1回	
効果： ポーション一つ使用								
アサルトダッシュ	★	8	メジャー	3sq	直線(選択)	命中	1回	
効果： 白兵攻撃を行う								