キャラクター名
ウカノタマサブロウ

プレイヤー名

メインクラス	ウォーロード	**Lv.1:**	ウォーリア	**レベル**	19
サポートクラス	ガンスリンガー	**Lv.1:**	シーフ	**性別**	男
称号クラス				**年齢**	不明
種族	ディーバ			**境遇**	渡来
出自（効果）	イナリズシ			**目標**	修行

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	33	31	12	9	30	9	6
ボーナス	11	10	4	3	10	3	2
クラス修正	2	3	1	0	1	1	0
他修正	1						
能力値	14	13	5	3	11	4	2

HP	204
MP	141
フェイト	4

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	凛として時雨	至近	0	23		0	0	0	0
左手	キャリバー	至近	2	36	0	0	0	-6	0
頭部	刃の兜		0	0	-1	7	0	0	0
胴部	祝福の鎧				-2	13			0
補助	トリックマント					5			
装身具	ファイターズジュエル								
能力値			13	0	5	0	4	16	19
スキル			6	53					3
その他				6		1		4	
総計(右)			19	82	2	26	4	14	22 m
総計(左)			21	95					
総計(両)									
ダイス数			5 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	11			11	+ 2 d
トラップ解除	13			13	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 2 d
エネミー識別	3			3	+ 2 d
アイテム鑑定	3			3	+ 2 d
魔術判定					+ d
呪歌判定	4			4	+ 2 d
錬金術判定					+ d

所持品	
バックパック	MPポーション
HPポーション	MPポーション
HPポーション	MPポーション
MPポーション	MPポーション
MPポーション	MPポーション
戦王の武器飾り	ハイMPポーション
戦士の環	ハイMPポーション
釣り竿	転送石
クイックホルスター	伝心の人形
魔導剣増幅器	冒険者セット
MPポーション	装身具

現在重量：	25		
最大重量：	71	所持金：	5000
		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
ディーバ：ヒーロー	★	-	効果参照	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： ダイスロールの直前に使用する。そのダイスロールに+3dする。ただし、キャラクター作成時のフェイトが4点となる。								
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]								
スマッシュ	1	5	マイナーアクション	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃のダメージに+筋力								
ボルテクスアタック	1	-	効果参照	-	自身	-	ウォーリア シナリオ1回	
効果： 武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を対象：単体※に変更、ダメージに+CL*10する。								
スペシャライズ:短剣	5	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 命中判定の達成値+SL ダメージに+SLする								
アンビデクスタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣・鞭装備	
効果 ：右手と左手にそれぞれ使用条件で指定された武器を装備しているときに有効。装備しているふたつの武器の命中修正 攻撃力 行動修正を合計し、種別を全て備えた装備部位：双のひとつの武器として扱う。ふたつの武器の効果はすべて有効、使用可能だが、宣言を必要とするものは同時に使用できない。								
アームズマスタリー：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 選択した武器を使用した命中判定に+1dする。								
ウェポンフォーカス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： スペシャライズで選択した武器の武器攻撃のダメージに+5								
ボディドライブ	1	3	セットアッププロセス	-	自身	-		
効果： 騎乗状態でなくても使用条件：騎乗のスキル効果を受け、使用することができる。								
ライドファイト	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 武器の命中判定+SL ダメージにSL*2								
ライトニングライド	3	-	パッシブ	-	自身	-	騎乗	
効果： 行動値と移動値に+(SL*2)+2								
プレパレイション	1	6	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	セットアッププロセス1回	
効果 :タイミング：セットアッププロセスのスキルをふたつ使用する。その時に同じスキルを連続して使うことはできない。また、ひとつはバートルのスキルでなければならない。								
キャリバー	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーを一つ取得								
ロングバレル	1	-	アイテム	-	自身	-		
効果： キャリバーで取得した魔導銃の武器の命中修正+1 攻撃力に+2 行動修正に-2								
モダンアームズ：ハンドガン	1	-	アイテム	-	自身	-	アーシアン	
効果： キャリバーで取得した魔導銃の武器の攻撃力に+3 行動修正-1								

彼は異界の和神が作ったイナリズシによって生まれた神の戦士、戦闘民族イナリ人である。同じくイナリズシから生まれた姉を探しにエリンへ向かった。姉を探す目的は自らの力で倒すことが目的だである…そして数年の時が経ち姉のウカノミタマと出会い交戦、お互い勝敗を譲らない激戦であった。結局引き分けになり決着は次の機会に、ウカノミタマを倒すために彼は修行を続ける。どうでもいいが何故か彼の偽物が良く現れるらしい。

最近漁を始めた。

どうでもいいがウカノミタマとは同じ人離れした神の体質、その気になればウカノミタマがやってるような異形もできたりする。

伝承武具　凛として時雨　短剣
雨の日に現れる義賊が所持していたとされる短剣。ちなみに元の持ち主の義賊は、姉のウカノミタマが入手したアマザラシの元の持ち主の巫女と仲間のようだ。
継承　身体から出た　正確にはタマサブロウが入っていたイナリズシの中に入っていた。おそらく彼の主である神からのプレゼント、だったのかもしれない。
伝承　達人の武具
宿命　伝説
特徴　模様

騎乗時orボディドライブ時
行動22 移動30
命中 スペシャライズ+ホースマンエッジ+ライドファイト+メジャーウォーリアスキル時ファイターズジュエル
5d+24
攻撃 スペシャライズ+ウェポンフォーカス+ゴッドフォース+ホースマンエッジ+ハイボルテージ+ハイパーゲイン+ライドファイト+スマッシュ+バッシュ+トリックマント+ファイターズジュエル
16d+142

キャラクター名
ウカノタマサブロウ

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
ハイボルテージ	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+SL*4								
フルスイング	3	10	マイナーアクション	-	自身	自動成功	シーンSL回	
効果 :白兵攻撃のダメージロールでは、その白兵攻撃で使用している武器ひとつの攻撃力を2倍にしてダメージを算出する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
クロススラッシュ	1	12	メジャーアクション	-	自身	自動成功	片・双使用	
効果 :バッシュによる白兵攻撃を2回行なう。このバッシュはコストを消費せず、対象：単体※となる。同じ対象に2回攻撃しても別々の対象を1回ずつ攻撃してもよい。								
ディフェンスライン	1	15	リアクション	視界	単体	命中判定	双使用	
効果 :対象が行なった武器攻撃に対するリアクションを、装備している武器を使用した命中判定で行なう。この対決に勝利した場合、対象が行なったあなたへの攻撃は失敗となる								
アームズロジック：短剣	1	-	パッシブ	-	自身	-	短剣使用	
効果： 命中判定+1d								
バイオレントヒット	1	-	クリンナッププロセス	-	自身	自動成功	シナリオ1回	
効果： すでに使用したボルテクスアタックの使用回数を1増やす								
ハイパーゲイン	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+筋力								
アブストラクター	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果 :プリプレイに装備、あるいは連帯している武器からひとつ選択。ただしマジックアイテムの武器は選択できない。選択した武器に種別：魔導剣を追加する。								
シャープエッジ	5	4	セットアッププロセス	-	自身	自動成功	魔導剣使用	
効果： ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージに+SLdする。この効果はシーン終了まで持続する。								
アブストラクターマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-	魔導剣使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1dする								
ツインギミック	1	-	アイテム	-	効果参照	-	魔導剣装備	
効果 :取得する際に武器の種別から一つ選択せよ。あなたが装備している種別：魔導剣の武器の種別にツインギミックで選択した種別を追加する。								
ホースマンエッジ	2	-	アイテム	-	効果参照	-	魔導剣 騎乗	
効果： 武器を使用した命中判定に+SL+1 ダメージに+1d								
ヒュージエッジ	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果： 装備している魔導剣の武器の重量に+3 攻撃力に+7 行動修正に-3する。								
ゴッドハンド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージは無属性の魔法ダメージとなる								
ゴッドフォース	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 武器攻撃のダメージに+4								
ワンダーワーク	1	10	判定の直後	20m	単体	自動成功	シナリオ1回	
効果： 対象が行なう判定の直後に使用する。対象はその判定を振り直す。その際、ダイス数は変更されない								
ラストリゾート	1							
効果：								
トレーニング：敏捷	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 敏捷基本値+3								
アスレチック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：								
トレーニング:筋力	1							
効果： 筋力基本値＋3								
インテンション	1							
効果： 最大MPに+CLする。								
トレーニング：器用	1							
効果： 器用基本値+3								

キャラクター名
ウカノタマサブロウ

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
トレーニング:感知	1							
効果： 感知基本値+3								
エンラージリミット	1		パッシブ					
効果： 携帯品の重量制限が筋力基本値*2になる								
フェイス:アーケンラーヴ	1		パッシブ					
効果： あらゆる命中判定の達成値に+1。他のフェイススキルは取得不可となる。								
フィッシング	1						シナリオ1回	
効果 :シーン終了時に使用する。MP回復を行なう、MPを2d+(CL*2)点回復する。次のシーンまでに時間の経過が少ない、近くに池や川がないなどの理由で、GMは使用を却下してもよい。使用が認められなかった場合は、使用回数には数えない。								
アースノウリッジ	1							
効果： 使用条件：アーシアンのスキルを取得できる								
サッカー	1						アーシアン	
効果： 移動力+3m								
フックダウン	1	3	クリンナッププロセス				シーン1回	
効果： ポーションのアイテムを一個使用する								
ファインドドラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ探知に+1d								
リムーブトラップ	1		パッシブ					
効果： トラップ解除に+1d								
イミューンウェイト	1		パッシブ					
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								
サクセション	1							
効果 :プリプレイに装備、あるいは携帯している武器か防具からひとつ選択せよ、選択したアイテムが武器ならば攻撃力+1 防具ならば物理防御力に+1する。								
サーチリスク	1		パッシブ					
効果： 危険感知判定+1d								
トラッキング	1		パッシブ					
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための感知判定に+1dする。								
エリアサーチ	1		パッシブ					
効果： 警戒行動を行なうことが可能となる。さらに聞き耳の判定に失敗しても、相手に気づかれなくなる。								
アニマルエンパシー	1		パッシブ					
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								