キャラクター名
イーノック

プレイヤー名

メインクラス	ウォーリア	**Lv.1:**		**レベル**	5
サポートクラス	サロゲート	**Lv.1:**	サロゲート	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族				**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	15	14	8	9	9	18	6
ボーナス	5	4	2	3	3	6	2
クラス修正	1	2	1	0	0	1	1
他修正							
能力値	6	6	3	3	3	7	3

HP	68
MP	55
フェイト	5

装備品		**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	召喚具；クラウ・ソラス	至近	-1	10					
左手									
頭部	グレートヘルム				-1	4			
胴部	スニーキングスーツ					8			
補助									
装身具									
能力値			6	0	3	0	7	6	11
スキル			＋１D						
その他									
総計(右)			5	10	2	12	7	6	11 m
総計(左)			6	0					
総計(両)									
ダイス数			3 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	3			3	＋ 2 d
トラップ解除	6			6	＋ 2 d
危険感知	3			3	＋ 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					＋ d
錬金術判定					＋ d

所持品	
免罪の証	

現在重量： 0		
最大重量： 15	所持金： 2000	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	★		メイキング		自身	自動	シナリオ1回	
効果： ダイスロール直前にしよう。ダイスロールに+3D。初期フェイトが4になる								
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]								
スラッシュブロウ	2							
効果：								
ホーリースマイト	5	4	マイナー		自身	自動	召喚具装備	
効果： 武器攻撃のダメージに[SL*3]。対照が「分類：妖魔、魔獣、魔族」の場合、ダメージに+【精神】する								
ディバインコール	1	6	セットアップ		自身	自動	ラウンド1回、シーンSL回	
効果： 召喚具のアイテムから一つ選択。そのアイテムを装備する。シーン終了時に失われる								
ボルテクスアタック	★							
効果：								
アームズマスタリー：召喚具	★		パッシブ		自身		召喚具使用	
効果： 武器を使用した命中判定に+1D								
トゥルースマイト	★		パッシブ		自身		ホーリースマイト5	
効果： ホーリースマイトの効果を「武器攻撃のダメージに＋[SL*3+【精神】]する」に変更する								
ゴッドハンド	★		パッシブ		自身			
効果： 武器攻撃のダメージは無属性魔法ダメージになる								
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として行う精神判定に＋１D								
トレーニング：精神	★		パッシブ		自身			
効果： 精神の基本値+3								
マジカルハーブ	2		アイテム		自身			
効果： 5個のMPポーションか2個のハイMPポーションを取得する								
ブロウストライカーⅠ	1		イニシアチブプロセス		自身	自動	ウォーリア、シナリオ1回	
効果： フェイト1点消費、スラッシュブロウの使用回数回復								
効果：								
効果：								

元ネタ：
イーノック（エルシャダイ）

再現ネタ：
・ゴッドハンド（浄化（ﾅﾃﾞｪ……））
・サロゲート（劇中唯一「成長する者」。精神も重要）
・クラウ・ソラス（開放はオーバードライブっぽく）

セットアップ：ディバインコール（クラウ・ソラス取得）
↓
マイナー：ホーリースマイト（15+精神（７））
↓
メジャー：バッシュ（＋5d）
↓
基本ダメージ：5D＋22＋武器攻撃（10）＋免罪の証（2）

発展
スラッシュブロウ(+4d)
ボルテクスアタック（+50）
クラウ・ソラス（CL+5）
ディーバ:ヒーロー（＋３D）