キャラクター名
エイガ・アヤ(栄花　彩)

プレイヤー名

メインクラス	メイジ	**Lv.1:**		**レベル**	7
サポートクラス	カンナギ	**Lv.1:**	カンナギ	**性別**	女性
称号クラス				**年齢**	不詳
種族	レムレス(アンデッド)			**境遇**	秘密
出自（効果）	事故			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	7	8	7	19	15	21	6
ボーナス	2	2	2	6	5	7	2
クラス修正	0	0	0	1	2	2	1
他修正				1	1	1	
能力値	2	2	2	8	8	10	3

HP	51
MP	89
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	鉄扇S1	至近	-1	6		1		0	
左手									
頭部	霞の鉢金S1				-1	1	3		-1
胴部	異界の霞鎧S1				1	3	5		0
補助	異界の霧盾				1	3	3		0
装身具	奥義書								
能力値			2	0	2	0	10	10	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	6	3	8	21	10	6 m
総計(左)			2	0					
総計(両)									
ダイス数			2 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	8			8	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 3 d
エネミー識別	8			8	+ 3 d
アイテム鑑定	8			8	+ 2 d
魔術判定	8			8	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーションx2	治療符
ベルトポーチ・バックパック	
野菜x7	
冒険者セット	
爆撃符x10	
ランチボックス	
ポーションホルダー	
神使の護印	
サファイアx5	
上位爆撃符	
玉串	

現在重量：	26		
最大重量：	28	所持金：	10010
		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
アストラルボディ	★		パッシブ					
効果：	所持品制限が精神基本値で計算される							
マジシャンズマイト	1	-	パッシヴ	-	自身	自動成功		
効果：	魔法攻撃のダメージに+[SLd]する。							
ウォータースピア	1	6+2	MA					
効果：	水魔法D[4D+28](計算後)　ダメージで放心							
ウォーターマスター	5		パッシブ					
効果：	水魔法Dに+20							
セイクリッドダンス	3	6	MA				SL/シナ	
効果：	あらゆる判定に+1d クリンナップにMP5点消費で維持							
チャネリング	1	6	SetUp					
効果：	セイクリッドダンスをセットアップで使用							
コンセントレイション	1							
効果：	魔術判定に+1d							
チャームマスタリー	3							
効果：	呪符効果+[SL×2]							
マリッド・ストリーム	1							
効果：	水魔法Dでダメージ後、回避判定-1D							
リゼントメント	1		魔術と同時				1/シ	
効果：	対象単体※、DR+[CL×10]							
コールゴッド・ツキヨミ	2	5	MI				SL/シナ	
効果：	魔術攻撃にリアクション不可							
クリエイトチャーム	1		セットアップ				SL/シナリオ	
効果：	呪符アイテムを1個購入。状況を問わない							
リチュアルチャーム	1		アイテム					
効果：	リチュアルチャーム専用呪符SL個取得							
マテリアルコンポーネント	1		アイテム					
効果：	サファイア消耗で水魔法Dに+2Dできる							
スピードリーディング	1	12	イニシアチブ				SL/シーン	
効果：	MIかMAで使用する呪符1つ使用							

立ち絵は純狐様の予定。といっても復讐の相手がいるわけでもないので、純粋で真面目、また少しお茶目な所もある。

元の世界で神格を下ろす、というより正確には一時的に神様と同等の存在を生み出す術を習得しており、こちらでもそれを利用して戦闘している。
（こちらだと「魔術」カテゴリーの魔術及び自身にその同等の存在を憑依させる行為自体がカンナギの神降ろし系のスキルや呪符[呪符は簡易的なものだが]に相当する）

元の世界からは事故によりエリンにやってきたようだが、精神体としての身体はその術によく馴染むこと、
自分の世界ではまず起こらないことがしょっちゅう起こることによる好奇心の満足などにより、
結果的にはエリンでの生活も悪くないと思っている今日このごろ。

ステータス的には、精神的な干渉(ベアアップにより、素3D+9)及び魔法攻撃によるダメージ(魔法防御19)にはそれなりに強い耐性を持つが、物理攻撃に対する耐性があまり無い(物理防御8)のが弱点。
冒険者としては魔族の精神干渉に対する耐性が最大の強みだろうか。一応即座の調査こそできないものの、エネミーに関する知識がないわけでもない。
命中ダイスが魔術にしては多めなのでクリティカル率はそれなりにあるが、攻撃力についてはよくも悪くもそれなりでかなり固定値型。
やや放心が活かしにくいが、回避判定-1dを付与する意味で攻撃は無駄になりにくいと思われる。フルコンボで命中判定4D+7、ダメージ<水>5D+82。
MPについてはかなり潤沢にある方で、かつ自身の使用するMP回復効果+1Dのおかげで野菜やMPポーションの性能が底上げされるのでMP枯渇は現状ほぼ無い構成。継続は力なり。

キャラクター名

エイガ・アヤ(栄花　彩)

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
サーチリスク	1							
効果：危険感知+1d								
ベアアップ	1							
効果：スキルのリアクション精神判定+1d								
フックダウン	1	3	クリンナップ					
効果：ポーション1個使用								
トレーニング：精神	1							
効果：精神基本値+3								
マジックノウリッジ	1							
効果：魔術関連の知力判定+1d								
モンスターロア	1							
効果：エネミー識別+1d								
スペシャリストⅠ・水	1		戦闘前					
効果：フェイト1点消費、選択属性ダメージ+1D								
スペシャリストⅡ	1		スペシャリストⅠ					
効果：さらにフェイト1点消費、命中+1dもつく								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								