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	ウィザード	**Lv.1:**	メイジ	**レベル**	11
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	26	22	25	6
ボーナス	2	2	2	8	7	8	2
クラス修正	0	0	0	2	3	2	1
他修正				1	1	2	
能力値	2	2	2	11	11	12	3

HP	71
MP	125
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S3	至近	-1	6		1		0	
左手									
頭部	闇払いの頭飾り				0	4	0		0
胴部	異界の霞鎧S1				1	3	5		0
補助	闇払いの腕輪				0	1	3		0
装身具	闇祓いの勾玉								
能力値			2	0	2	0	12	13	7
スキル									
その他									
総計(右)			1	6	3	9	20	13	7 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	11			11	+ 2 d
トラップ解除	2			2	+ 2 d
危険感知	11			11	+ 3 d
エネミー識別	11			11	+ 3 d
アイテム鑑定	11			11	+ 2 d
魔術判定	11			11	+ 3 d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	
ハイMPポーションx5	爆撃符x10
ベルトポーチ・異次元バッグ	上位爆撃符x5
野菜x7	治療符
冒険者セット	玉串
ランチボックス	上位精霊符・水x2
ポーションホルダー	上位治療符x2
サファイアx6	呪壁符x6
小道具入れ	
神使の護印	
虹の輝き	

現在重量：	37		
最大重量：	37	所持金： 215	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	20m	単体			
効果：	水魔法D[4D+40](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	5							
効果：	呪符効果+10[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	4	5-1	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+12)及び魔法攻撃によるダメージ(魔法防御20)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9)のが弱点……
だったはずなのだがついに≪パーミエーション≫で１回だけすり抜ける技術を確立させ対策された。
呪符の効果も大幅に伸びた結果、攻撃・回復・支援すべてが高いバランスで両立するキャラクターとなって成長した。

攻撃力はフルコンボ状態で命中4D+11、攻撃力8D+78(爆撃符使用時,上位爆撃符時は10D。なお、リゼントメント有の場合+110、ホロコースト時は-12)。
それでいて最大の特徴"リアクション不可"は範囲拡大可能回数とリゼントメント使用回数を使い切れる回数確保されている。

支援面はクイックリーディングで上位治療符を使って回復したり、玉串にウィッチドクターを乗せれば最大5D6+32点のダメージ軽減ができたり、
爆撃符と上位爆撃符を連続攻撃に連射するなどでダメージ増加にも寄与(両方使用で合計6d6+22点分増加)。

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
ウィッチドクター	2	6	効果参照				SL/シーン	
効果：	HP回復かダメージ軽減と同時。呪符1個消費し、消費した呪符のLv×2効果増加。							
マスターマジック	2		パッシブ					
効果：	魔法攻撃DR+[SL×5]							
コキュートス	1	12+2	MA	20m	単体			
効果：	水魔法D[4D+55](計算後) ダメージで放心							
チャージマジック	1		クリンナップ				1/シナリオ	
効果：	リゼントメントの使用回数回復							
パーミエーション	1		DR直後				1/シナリオ	
効果：	物理Dを受けるとき、そのダメージを0に変更。							
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	Fate1	戦闘前					
効果：	選択属性ダメージ+1D							
スペシャリストⅡ	1	Fate1	ｽﾍﾟｼｬﾘｽﾄⅠ					
効果：	命中+1dもつく							
スペシャリストⅢ	1		効果参照				1/シナリオ	
効果：	スペシャリストで指定した属性の魔術を[対象：場面(選択),射程：シーン]化							
ホロコースト	1	8	Mv				1/シナリオ	
効果：	魔法攻撃を射程4sq,対象十字選択に							
トレーニング：知力	1							
効果：	知力基本値+3							
トレーニング：感知	1							
効果：	感知基本値+3							
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								