キャラクター名
しゃもさんぷる

プレイヤー名

メインクラス	シーフ	**Lv.1:**		**レベル**	3
サポートクラス	サモナー	**Lv.1:**	サモナー	**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	9	9	11	8	17	10	9
ボーナス	3	3	3	2	5	3	3
クラス修正	0	1	1	1	1	1	1
他修正					2		
能力値	3	4	4	3	8	4	4

HP	41
MP	46
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									
左手									
頭部	ハット					1			
胴部	レザーアーマー					5			-1
補助									
装身具									
能力値			4	0	4	0	4	12	8
スキル								2	
その他									
総計(右)			4	0	4	6	4	14	7 m
総計(左)			4	0					
総計(両)			4	0					
ダイス数			2 d	2 d	1 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	4			4	+ 2 d
危険感知	8			8	+ 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	
HPポーション*2	
MPポーション*7	

現在重量： 9		
最大重量： 9	所持金： 90	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
プロビデンス	★	-	パッシヴ	-	-	-		
効果： 作成時にフェイト+1								
ドッジムーブ	1	2	効果参照	-	-	自身	非盾装備	
効果： 回避判定と同時に使用。回避達成値に+[SL+2]する								
インタラプト	★		効果参照	視界	単体	自動成功	シーフ、シナリオ1	
効果：対象が「タイミング：パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果は発揮しなくてもスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常通り消費する								
バタフライダンス	★		パッシブ		自身			
効果： 回避判定に+1D								
ファミリアアタック	3	5	メジャー	20m	単体	感知	使い魔所持	
効果：対象に特殊攻撃を行う。命中を【感知】で振り、ダメージは(SL+2)D+CLの貫通ダメージとなる。クリティカル時ダイスロール増加								
サモン・アラクネ	2	9	ダメージロール直前	20m	範囲(選択)	自動成功	防御中1回	
効果： 対象にダメージ軽減を行う。対象が受けるダメージから-(SLD)する								
ファミリア	1		アイテム					
効果： 使い魔を[SL]個取得する。このアイテムはあなたのみ携帯、使用することができる。感知判定+2								
ファミリアマスタリー	★		パｓッシブ		自身			
効果： ファミリアアタックの判定に+1D								
アニマルパクト	★		マイナー		自身		シナリオ1	
効果： 対象自身以外のサモナースキルを選択(場面)対象(視界)に変更する								
フェイス:ダグデモア	1		パッシブ		自身			
効果： 【行動値】+2								
トレーニング:感知	1		パッシブ		自身			
効果： 感知基本値+3								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								

・攻撃するとき
マイナー：アニマルパクト(これを入れることで攻撃が視界/選択となり、敵全員に攻撃できるようになります。)
メジャー：ファミリアアアタック
MP-8
3D+7 命中判定
5D+3 ダメージ、(特殊攻撃、貫通ダメージ)

→サモン・アラクネ
・敵から味方がダメージを受けそう
ダメージから-(2D)する

・敵からやヴぁい攻撃が飛んできそう
→インタラプトで無効化！1シナリオ1回まで