

【基本情報】

名前：ライオット・クレメント 愛称：ライ
年齢：21 性別： 種族：ヒューリン
経験点：984
クラス：ウォーロード/サムライ CL：13

出自：特別な血統 境遇：大きな夢 運命：名声
特徴：不思議な技（メインクラスのスキルを一個習得）

【所属ギルド】：おやしろふぁいた～ず

【基本能力】

HP：103+50 MP71+100
フェイト：13+1 移動力：14(m)

クラス修正

基本：ホーナス：MINC/ホーナス：合計

筋力 21：7：1 / 1：9
器用 21：7：2 / 1：10
敏捷 19：6：2 / -：8
知力 9：3：- / -：3
感知 12：4：- / -：4
精神 9：3：- / 1：4(6)
幸運 9：3：- / -：3

【スキル】

種族・自動習得スキル

スキル名	レベル	コスト	対象	射程	タイミング	効果
プロヴィデンス	1	-	自身	-	メイキング	フェイト+1（経験点にはな
ボルテクスアタック	1	-	自身	-	DR直前	白兵攻撃のダメージ+（C
インテンション	1	-	自身	-	パッシブ	HPに+CL×5
ファインドトラップ	1	-	自身	-	パッシブ	トラップ探知可能。また達成
ファミリア	1	-	自身	-	パッシブ	MPCL×10（ファミリアはオコジ
トルネードブラスト	1	-	範囲	武	メジャー	CL+1以下のMOBを死亡させ
レイザーシャープ	1	-	自身	-	パッシブ	武器攻撃時Dに+1D6
ダンシングヒーロー	1	-	自身	-	判定前	判定にダイス1個追加1シナ

ウォーリアスキル

2HSマスタリー：1：-：自身：-：パッシブ：両手剣の命中判定にダイス+

バッシュ : 5 : 4 : 単体 : 武器 : メジャー : 白兵攻撃のダメージ + (SL)
 リバウンドバッシュ : 1 : 3 : : : バッシュ使用時 : バッシュ使用時範囲(選択)に
 カバーリング : 1 : 2 : 単体 : : ダメージ直前 : 対象をかばう
 スマッシュ : 1 : 5 : 自身 : - : マイナー : 白兵攻撃にダメージ + 【筋力】
 エネルギーリミット : 1 : - : - : - : - : パッシブ : 重量制限が【筋力基本値

シーフスキル

バタフライダンス : 1 : - : 自身 : - : パッシブ : 回避判定にダイス + 1
 インタラプト : 1 : - : 単体 : 視界 : 効果参照 : スキルを打ち消す。1シナリ
 スペシャルイズ : 両手剣 : 5 : - : 自身 : - : パッシブ : 指定武器使用時に命中・威
 ウェポンフォーカス : 1 : - : : : パッシブ : 武器攻撃時(両手武器)ダメ+

モンクスキル

ソウルバスター : 1 : - : : : D決定後 : 最終決定ダメージを反射する
 インデュア : 1 : 5 : 自身 : : D決定後 : バッドステータスを打ち消す

サモナースキル

ガーディアン : 1 : - : 単体 : 視界 : D直後 : ダメージを0にする(1シナ

サムライスキル

レイジ : 2 : 6 : 自身 : - : マイナー : ダメージに最大HP - HPを+す

ウォーロードスキル

アームズロジック両手 : - : - : 自身 : - : パッシブ : 両手剣使用時に命中にダ
 ストラグルラッシュ : 1 : 9 : 単体 : 至近 : メジャー : 2回攻撃、1度命中した場合
 ビルドアップフォース : 1 : 5 : 単体 : 至近 : メジャー : 1シーンの間攻撃力+20
 ハイパーゲイン : 1 : - : 単体 : 至近 : パッシブ : 武器攻撃に+筋力をする
 ファइटिंगグロウ : 1 : - : 単体 : 至近 : パッシブ : 命中+4

【戦闘データ】

能力 : 命中 : 攻撃 : 回避 : 防御 : 行動 : スキル : その他 : 合計(ダイス数)
 命中判定 : 10 : -2 : - : - : - : - : +2d6+9 : +2 : 19 (+4d6)
 攻撃力 : - : - : 4 : - : - : - : +1D6+18 : +4 : 26 (+3d6)
 回避判定 : 8 : - : - : -1 : - : - : +1d6 : : 9 (+3d6)
 物理防御力 : - : - : - : - : 23 : - : : : 23
 魔法防御力 : 4 : - : - : - : - : - : : : 4
 行動値 : 11 : - : - : - : - : -2 : : : 9

畏探知	: 3	: -	: -	: -	: -	: -	: -	: -	: +7	:	: 10 (+2d6)
魔術判定	: -	: -	: -	: -	: -	: -	: -	:	:	:	: - (+2d6)
エリア探知	: 3	: -	: -	: -	: -	: -	:	:	:	:	: 3 (+2d6)
畏解除	: 6	: -	: -	: -	: -	: -	:	:	:	:	: 6 (+2d6)
敵識別	: 3	: -	: -	: -	: -	: -	:	:	:	:	: 3 (+2d6)
道具鑑定	: 3	: -	: -	: -	: -	: -	:	:	:	:	: 3 (+2d6)

【装備品】

装備品	: 重量	: 命中	: 攻撃	: 回避	: 防御	: 行動	: 射程	: 備考
右手	: 御霊喰らい	: 20	: -2	: 4	: -	: -	: -1	: - : 謎の錆び付いた剣
盾	: バトルバックラー	: 6	: 2	: -	: -	: 4	: -	: -
左手	:	: -	: -	: -	: -	: -	: -	:
頭部	: バンダナ	: 5	: -	: -	: -	: 6	: -	: - : 放心無効 相当品: 浮沈の冠
胴部	: ジャケット	: 12	: -	: -	: -2	: 12	: -2	: - : 相当品: 光輝の鎧
補助防具	: 俊足のブーツ	: 1	: -	: -	: 1	: 1	: 1	: -
装身具	: 栄光の前立て	: 8	: -	: -	: -	: -	: -	: - : 精神+2 ダメージ+4
合計	:	: 26/26	: -2	: 4	: -1	: 23	: -2	: -

【オリジナルアイテム】

<御霊喰らい>

重量: 20 命中: -2 行動値: -1 攻撃力: 4 射程: 至近 装備部位: 両手

解説: 持ち主はHPを任意点(最大CL点(上限15)まで)消費し、そのシーン中ダメージを+[消費し

この効果はクリンナップにMP4点消費することで維持が出来る。支払えない場合効果は消失する

1シーン1回、DR直前に宣言できる。また、アンデッド・妖魔・魔族に対してはダメージを+5す

----ここから楓GMの時のみ可能な能力----

アンデッド・妖魔・魔族に対しては属性のない魔法ダメージになる。

また【アサルトブレイク】を使用することが出来る。

【アサルトブレイク】

タイミング: 命中判定の直前 判定・コスト・射程: - 対象: 自身

効果: 貴方は[CL]点以下の任意のHPを消費すること(最低1)

消費したHPはシナリオ終了までいかなる手段を持ってしても回復できない(蘇生使ったら消費し

属性のない魔法ダメージに変更し、攻撃力を+[消費したHP×3]する。1シナリオ1回使用可

【所持品】

道具名	: 種別	: 重量	: コメント
ベルトポーチ	: 収納	: 0	: 重量+2
異次元バッグ	: 収納	: 0	: 重量+10

HPポーション : P : 0 : 個数 0
MPポーション : P : 0 : 個数 0
ハイMPポーション : P : 10 : 個数 10
ハイHPポーション : P : 10 : 個数 10
生命の術符 : 術符 : 1 : 個数 1 HP0の時に使用HP1D6回復
冒険者セット : 道具 : 5 : 個数 1
理力符 : 術符 : 2 : 個数 2 属性付与 光と炎
飛翔符 : 術符 : 2 : 個数 2 飛行状態になる
暗視スコープ : 装身具 : 1 : 個数 1 装身具、装備すると明度の影響を受けなくなる
ウェポンケース : 収納 : 0 : 個数 1 武器を一個収納できる

重量合計 : 21/48

所持金 : 37505G

【コネクション】

特になし

【その他設定】

力を追い求める青年。この世界で最強の剣を捜し求めて家を飛び出し旅に出る。
自称トレジャーハンター。遺跡やダンジョンを潜ったりするのが好き。
現在は同じ師の元に居た姉弟子の仇をとる為、殺した相手を探している。
剣を探しているのも、その相手を殺すためである。

軽い感じのお兄さんに見られるが、根は優しく、困ってる人を見ると嫌がるけどなんだかんだで放つ
武神流剣術(ぶしんりゅうけんじゅつ)と言われる剣術を振るうが、霸王の家系の血のおかげか武術
オリジナル技術を加えて使っている。武神流剣術我流とも言える。

霸王の家系と知ったことで、己を知ることでも力を得られるのではないかと考え、霸王の存在を追い求
女性の扱い(主にベット)での経験はそれなりにある。各地を旅立ったりしていたので嫌でも覚え
なお、腕前に関してはその身で味わってください。

【外見設定】

身長173cm 体重70kg 黒いバンダナを額にまいている(トレードマーク)
髪は青(ROのデフォノビみたい感じ)目の色は黒 いつも笑顔のお兄さん
服装はジャケットにTシャツ・ジーパンといった動きやすい服装をしている。

【セッション記録】

09/11/14 経験点 : 31 お金 : 680G

09/11/21 経験点 : 43 お金 : 6360G

09/12/07 経験点 : 91 (内40点前貸し) お金 : 18000 (内2000経験値に換算)

09/12/19 経験点：70
10/01/01 経験点：65 お金：7200G
10/01/08 経験点：71 お金：5000G
10/01/30 経験点：90 お金：8600G
10/01/31 経験点：61 お金：4265G
10/06/27 経験点：82 お金：12842G
10/10/10 経験点：118 お金：22500G
10/10/19 経験点：62 お金：5460G
10/11/03 経験点：112 お金：21890G
10/11/14 経験点：80 お金：11095G
10/11/18 経験点：86 お金：7500G
11/06/22 経験点：66 お金：13200G
11/06/24 経験点：110 お金：15900G

【成長記録】

09/11/14 経験値30点使用 LV3
09/11/21 経験値30点使用 LV4
09/12/05 経験値40点使用 LV5
09/12/09 経験点60点使用 lv6 フェイト+1
10/01/01 経験点70点使用 LV7 クラスチェンジモンク
10/01/10 経験点70点使用 LV8
10/02/05 経験点126点使用 LV9 サモナー (LVUP前) サムライ (LVUP後) フェイト2点
10/07/12 経験点110点使用 LV10 ウォーロード (LVUP後)
10/10/19 経験点100点使用 LV11
10/10/20 経験点164点使用 LV12 フェイト2点 CC ダンサー>サムライ
10/11/30 経験点184点使用 LV13 フェイト2点