

キャラクター名
シーザー・サラディア

プレイヤー名

種族	リザードマン	種族特徴	尻尾が武器、水中活動、無呼吸活動、弱点(土+3)		
生まれ	射手	性別	男	年齢	80
冒険者Lv	15	経歴			
経験点	0				

技	12	能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
		器用度	4	12		28 + 2	5
体	8	敏捷度	9	9		30	5
		筋力	6	7		21	3
心	8	生命力	6	31		45	7
		知力	8	18		34 + 2	6
		精神力	5	23		36	6

技能	Lv.	技能	Lv.
シューター	15		
マジテック	12		
スカウト	7		
セージ	10		
エンハンサー	7		

戦闘特技			
ルーンマスター	IB34 p	足さばき	IB29 p
トレジャーハント	2120p	命中強化	IB32 p
ファストアクション	2123p	武器習熟A/ガン	IB31 p
鋭い目	2120p		p
弱点看破	2121p		p
マナセーブ	2123p		p
精密射撃	IB30 p		p
両手利き	IB32 p		p
二刀流	IB30 p		p
双撃	IB30 p		p
射手の体術	IB29 p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
ドラゴン語	○	
ドレイク語	○	○
汎用蛮族語	○	○
魔神語	○	
魔動機文明語	○	○
魔法文明語	○	○
妖魔語	○	
ソレイユ語	○	
リザードマン語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
キャッツアイ	
ガゼルフット	
ビートルスキン	
ストロングブラッド	
デーモンフィンガー	
スフィンクスノレッジ	
リカバリィ	

技能	基本 レベル	基本 命中力	基本 回避力	基本追加 ダメージ
ファイター	0			
グラブラー	0			
フェンサー	0			
シューター	15	20	20	18

鎧と盾		必要 ランク				筋力				回避力				防護点				
鎧	マナコートプラス					1												
盾																		
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)																		
回避技能	シューター																	
合計値										20	7							

武器	用法	必要 筋力	命中 修正	命中力	C値	追加 ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
魔法のバレットシャワーII+1 射程10m、装填4	1H	15	2	2d+ 24	10	20											
魔法のバレットシャワーII+1 射程10m、装填4	1H	15	2	2d+ 24	10	20											
魔法のバレットシャワーII+1				2d+													
魔法のバレットシャワーII+1				2d+													
魔法のバレットシャワーII+1				2d+													
魔法のバレットシャワーII+1				2d+													
魔法のバレットシャワーII+1				2d+													

制限移動	通常移動	全力移動
10 m	30 m	90 m

回避	防護点
2d+ 20	7

HP
92

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 16	2d+ 12

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 22	2d+ 21

MP
74

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力
魔動機術	12	18			

装備品	説明
頭 (フーティングスフィア(大))	
耳 (フーティングスフィア(大))	
顔 (専用狩人の解析鏡)	命中力+1に置き換え
首 (フーティングスフィア(大))	
背中 (マジスフィア(大))	
右手 (宗匠の腕輪)	器用度+2、割ると+14
腰 (専用多機能バックベルト)	防護点+1、腰追加装備、最大HP+2
足 (バレットポーチ)	弾丸を合計24発まで収納、要《武器習熟A/ガン》
その他 (多機能ガンベルト)	弾丸を合計12発まで収納、腰追加装備

装備品	説明
左手 (叡智の腕輪)	知力+2、割ると+14
(フーティングスフィア(大))	
(フーティングスフィア(大))	

その他メモ	自動失敗 チェック
蛮族軍「黒の軍」の“六魔将”、“冥誘軍師”ハデス・ゴッツォ (http://yutorize.2-d.jp/ms_sw2/s/data/1457258867.html)の部下の中でも、中隊クラスの統率を任されている3人の蛮族の1人です。ハデスの側近に当たるこの3人は、“冥誘軍師の三柱”と呼ばれています。	□□□□⑤
シーザー・サラディアは主に海戦部隊の統率を任されており、“海衛騎”と呼ばれています。	□□□□⑩
	□□□□⑮
シーザーが海戦部隊に配属された当初、元々他の部隊に比べると局地的な戦場がメインとなる部隊であることを、シーザー自身コンプレックスに感じていました。	□□□□⑳
「この部隊で陸戦部隊や空戦部隊に負けられないような戦士になるためには、己が智謀でもって戦場を勝ち抜き、自らの手で部隊ごと強くしていくしかない。」	□□□□㉕
そう考えたシーザーは、当時は一般兵の身でありながら、率先して兵法書を読み漁る等して戦術というものを学び、有効な戦術を進言するこ	□□□□㊳
	□□□□㊵

