

# キャラクターシート01

シニカルポップ・ダンジョンシアター



# 迷宮デイズ

Cynical Pop Dungeon Theater - Make You Happy - Since 2004

名前				レベル	
性別	年齢	クラス	使用済み経験点	総経験点	

才覚	初期値	ボーナス	成長	EXP
	初期値	ボーナス	成長	EXP
魅力	初期値	ボーナス	成長	EXP
	初期値	ボーナス	成長	EXP
探索	初期値	ボーナス	成長	EXP
	初期値	ボーナス	成長	EXP
武勇	初期値	ボーナス	成長	EXP
	初期値	ボーナス	成長	EXP

HP	最大値	〔探索〕+〔武勇〕+5+レベル
	EXP	
器	最大値	〔才覚〕と〔魅力〕の平均
	EXP	
回避値	最大値	〔探索〕+7
	EXP	
配下	最大値	〔魅力〕×5+レベル
	EXP	

スキル	
EXP	EXP

アイテム	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

--	--	--	--	--

素材				
3 肉	4 牙	5 鉄	6 魔素	7 機械
8 衣料	9 木	10 火薬	11 情報	12 革

感情値						
人物	好意			敵意		
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑

人間関係	
片思い	誰かに対する愛情の《好意》が4点以上。片思いの対象が絶対成功すると、《気力》1点を獲得する。片思いの対象と恋人になると、片思いの人間関係はなくなる。
恋人	互いに対する愛情の《好意》が4点以上《気力》1点を消費し、割り込みのタイミングで恋人に協調行動を行うことができるようになる。その後、行動済みになる。
親友	互いに対する友情の《好意》が4点以上。親友がダメージかバッドステータスを受けたとき、自分が代わりにそれを受けられることができる。
忠義	誰かに対する忠誠の《好意》が4点以上。忠義の相手がダメージを受けたとき、そのダメージを与えたキャラクターに対する《敵意》が1点上昇する。
ライバル	誰かに対する友情の《好意》が1点以上、好きな《敵意》が4点以上。ゲームに1度だけ、ライバルが修得している常駐タイプ以外のスキルを使用できる。

消費傾向
------

預金
----

好きなもの
-------

嫌いなもの
-------