

能力値

★ボイス

★フィジカル

★ビジュアル

アイドルクラス

背景

名前 年齢

イメージカラー

特徴1

特徴2

好きなもの

嫌いなもの

★リアクション表

1	
2	
3	
4	
5	
6	

★メンタル (最低0点、最大50点)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

★特技リスト

身長	属性	才能	キャラ	趣味	出身
2 ~125	A エスニック	B 異国文化	C 中二病	D オカルト	E 沖縄
3 131	ダーク	スタイル	ミステリアス	ペット	九州地方
4 136	セクシー	集中力	マイペース	スポーツ	四国地方
5 141	フェミニン	胆力	軟派	おしゃれ	中国地方
6 146	キュート	体力	語尾	料理	近畿地方
7 156	プレーン	笑顔			中部地方
8 166	パッション	運動神経	元気	ショッピング	関東地方
9 171	ポップ	気配り	硬派	ダンス	北陸地方
10 176	バーニング	学力	物腰丁寧	ゲーム	東北地方
11 180	クール	セレブ	どじ	音楽	北海道
12 190~	スター	演技力	ばか	アイドル	海外

★アイドルスキル

名前	タイプ	指定特技	効果
	補助・常駐		
	補助・常駐		
	補助・常駐		
	補助・常駐		
	補助・常駐		
	補助・常駐		

★理解

への理解	<input type="checkbox"/>
への理解	<input type="checkbox"/>
への理解	<input type="checkbox"/>
への理解	<input type="checkbox"/>
への理解	<input type="checkbox"/>
への理解	<input type="checkbox"/>

★個性特技

★個性目標値

★アイドルリンク

- メンタルケア ×
いつでも使用できる。キャラクター一人の【メンタル】を1D6点上昇する。
- トレーニング+ ×
ドラマフェイズのシーンが終了する直前に使用できる。そのシーンのシーンプレイヤーは、「特訓」を行う。
- カバーポジション ×
キャラクター一人が判定のサイコロを振った直後に使用できる。その判定に使用したサイコロをすべて振り直す。
- シンクロ ×
キャラクター一人がパフォーマンス判定を行った直後（サイコロを取り除く前）に使用できる。そのパフォーマンスに使用したサイコロを1つ選んで振り直す。
- シンパシー ×
キャラクター一人が判定もしくはパフォーマンス判定を行った直後に使用できる。そのPCに対して「理解」を得る。
- ディスカッション ×
いつでも使用できる。「変調」をすべて回復する。

★思い出 (最大3つまで)

