

<b>名前</b>				<b>その他の設定</b>				
<b>レベル</b>	<b>属性</b>	<b>情景</b>						
1	赤							
<b>コア</b>								
ホット								
<b>武勇</b> Warfare	B <sup>++</sup>	級 2	値 +2	体力 13	活力			
<b>技術</b> Technique	C	級 1	値 ±0	最大値 【活力】 + 【体力】		想い人 <input type="text" value=""/>		
<b>頭脳</b> Brain	B	級 2	値 ±0	生命力	想い人 <input type="text" value=""/>		想い <input type="text" value=""/>	
<b>霊力</b> Spirit	B	級 2	値 ±0		協力者 <b>鏡音レン</b> <input type="text" value=""/>		想い <input type="text" value=""/>	
<b>愛</b> Love	A <sup>+</sup>	級 3	値 +1					
<b>日常</b> Mundane	C <sup>+</sup>	級 1	値 +1					
<b>アプリ</b>								
リハーサル × <input type="text" value=""/>								
■■■■■ 価格3								
誰かがサイコロを振ったときに使用できる。そのとき振ったサイコロをすべて振り直す。								
アンコール × <input type="text" value="1"/>								
■■■■■ 価格4								
いつでも使用できる。自分の受けたストレスを1つ回復する。								
バックアップ × <input type="text" value=""/>								
■■■■■ 価格5								
いつでも使用できる。自分の【生命力】を2D6点回復するか、ほかのPC1人の【生命力】を1D6点回復する。								
最大所持数 3								
<b>ナンバー</b>								
ウタの欠片								
分類	補助	キーワード:						
条件	※	自分が判定のサイコロを振った直後に使用できる。その判定が、設定したキーワードに関係するものだった場合、自分の【生命力】を3点消費すると、サイコロを【自分の属性の覚醒段階】個振り直すことができる。						
判定	なし							
ブレードマグナム								
分類	装備	武器：射撃 威力2 トリガー（この武器を使って自分と同じパラグラフにいる脅威を攻撃する場合、威力が2上昇する）						
条件	赤赤							
判定	なし							
囚人（レン）								
分類	補助	自分が判定をした直後に使用できる。自分の【想い人】の中から1人を目標に選ぶ。目標は、自分が行った判定で発生したネイロに関係なく、その判定に対してハーモニーを行うことができる（自分が行った判定でネイロが発生していなくても、ハーモニーを行うことができる）。						
条件	黒白							
判定	なし							
<b>メモ</b>								
<b>所持金</b>								
2								