

名前				そのほかの設定			
レベル	属性	情景					
1	青						
コア							
コア							
武勇 Warfare	A ⁺	級 3 証 +1	体力 14	活力			
技術 Technique	C	級 1 証 ±0	生命力	最大値 【活力】 + 【体力】		想い人	<input type="text" value="想い"/>
頭脳 Brain	B	級 2 証 ±0		想い人	<input type="text" value="想い"/>		
霊力 Spirit	B ⁺	級 2 証 +1		協力者 巡音ルカ	<input type="text" value="想い"/>		
愛 Love	B ⁺	級 2 証 +1					
日常 Mundane	C ⁺	級 1 証 +1					
ナンバー							
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】個振り足すことができる。					
判定	なし						
愛の鞭							
分類	装備	武器：近接 威力2 邪魔（このナンバーが使用可能な状態で、自分が妨害を行うとき、好きなネイロゲージを1つ選ぶ。そのネイロゲージからはネイロを減らす必要はない）					
条件	青						
判定	なし						
どうす							
分類	補助	誰かが【生命力】を減少したときに使用できる。【生命力】を減少したキャラクターを目標に選ぶ。目標のストレスを2点回復できる。ただし、この効果によって、このナンバーに受けたストレスを回復することはできない。					
条件	黒緑						
判定	なし						
アプリ							
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=""/>							
■■■■■ 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="1"/>							
■■■■■ 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							
メモ							
所持金 0							