

リリリリキャラクターシートver.0.2	プレイヤー名		
	キャラクター名		
	目の色	髪の色	スタイル
	想い人		
	好きなもの	苦手なもの	
	その他		

スタミナ	属性	利益
	起死回生	

能力値					
(初期値は10で、そこから100点を分配する。ただし、初期作成時は60を超えることはできない)					
能力値名	初期値	割り振り	成長	現在値	LOVE
誠実	10				
ロジカル	10				
わがまま	10				
直情	10				
自然体	10				

スキル（初期作成時に1つ獲得）			
スキル名	タイミング	コスト	効果

失敗カウンター			
---------	--	--	--

登場キャラクター	思い出	消費
「思い出」の使い方		
はクライマックスに消費することにより、以下の利益のどれかを得ることができる。 ・判定の能力値をランダムで変更する。 ・失敗した判定を振りなおす。 ・次の判定の成功率を+25%する。		

基本的なルール
判定は1d100の下方ロール。ダイスの出目が判定に使った能力値以下なら判定は成功！ ダイスの出目が5以下なら問答無用で大成功で、95以上なら問答無用で大失敗！
判定で大成功を出したなら、LOVEの値を1d10上昇させる。 LOVEの値が1以上あった場合、あなたは全ての能力値がLOVEの値だけ高いものとして判定を行なう。
失敗カウンターはあなたが判定に失敗するごとに1ずつ溜まっていく。失敗カウンターを消費することにより、以下の利益を得ることができる。 [1消費]スキルの使用コストを半分にする。またはシーン開始時、自身のスタミナを2d6回復する。 [2消費]スキルの使用コストを0にする。または「起死回生」を使用する。 [3消費]次に行なう判定の成功率を+50%する。