

プランその1

・キャラクター作成時にサイコロの出目で 1 が出た場合、その 1 のダイスをもう一度ふりなおして次に出た出目を適用する。その次に出た出目に先ほどでた 1 をプラスできる（プラスしなくてもOK）。

そしてその次に出た出目が 1 だった場合、さらにふりなおしをして次に出た出目を適用する。その時は2回でた 1 を足すことができる（プラスしなくてもOK）。

を延々に出し続けられれば抜けたキャラクターになるでしょう。

プランその2

- ・従来のルールに+1される。
（サイコロの出目に+1）

共通

・ファクターの数値「国語」「数学」「理科」「社会」「体育」「放課後」のサイコロを振った後、その数値を入れ替えしてもよい（キャラクターメイキング時のみ有効）。

・スキルの数値をサイコロをふって決めた後、おなじファクター内のスキルであれば数値の入れ替えをしてもよい（キャラクターメイキング時のみ有効）。

・キャラクターメイキング終了時にマスターがボーナスでサイコロをひとつふり、出た目をスキルに割りふる事ができる（キャラクターメイキング時のみ有効）。

以上の特別処置は気分次第で適用されない時があるので注意が必要である。