

ルールサマリー ~JKの導き~

ロールプレイで判定をスキップする場合
このチャートはガン無視な!



特殊な判定方法

- ヘルプロール
 - ① 応援するJKは、《JKワード》を使用してロールプレイを行う。
 - ② 使用されたワードの数だけ、助けを求めたJKの判定結果に+1のボーナス。
- 連絡判定
 - 《コミュカ》を使用する判定。
 - 【難易度】は「リア充ねっちゅ〜度表」を参照。
 - 失敗すると《テンション》と《ねっちゅ〜度》が1下がる。
 - 成功した場合は、《連絡判定》を行っていないJKに、「カレカノ反応表」を振ってもらおう。

リア充ねっちゅ〜度表

難易度(出目)	ねっちゅ〜度	能力値ボーナス	連絡判定難易度
1	さめたわ	+2	なし
2&3	らぶ	+1	5
4&5	らぶらぶ	+1	4
6	イチャらぶ	0	3

カレカノ反応表

出目	反応
1・2	何となく素っ気ない気がする。
3・4	いつもと変わらない安心感。
5・6	何故だかすごくデレてきた! 嬉しくて《テンション》1回復。

運命のチカラ(おひとり様用)

1	赤点(強制的に発動)	判定に強制失敗する。《ヘルプロール》を行えない。
2	振り足し	《テンション》を1消費し、サイコロを振り足す。
3&4	独壇場	自分自身で《ヘルプロール》を行うことができる。
5	チャレンジ精神	《テンション》1アップ。
6	溢れる自信	《テンション》を2消費し、判定に使用した《能力値》を1上げる。

得られるボーナス

- ◆ピタリ賞
 - 【難易度】と同じ数値で判定に成功することで、好きな《能力値》が1上がる。
- ◆限界突破!
 - 【判定結果】が7以上で、以下のボーナスを1つ得られる。
 - ・仲間のJK全員が《テンション》1アップ。
 - ・自分の《テンション》を2アップ。

テンションアップの方法

- ・《運命のチカラ》で「チャレンジ精神」が出た。
- ・【限界突破!】の効果。
- ・仲間のJKに励ましてもらう。
- ・判定やロールプレイでJKの「好きなもの・こと」がでた。

テンション消費の方法

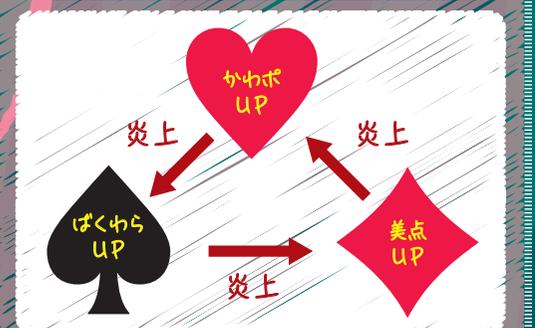
- ・サイコロの振り直し。
- ・《運命のチカラ》で「振り足し」「溢れる自信」が出た。
- ・仲間のJKに《テンション》を分け与え、励ましてあげる(いつでも宣言できます)。

ロールプレイのあれこれ

- ・判定をロールプレイで行う
 - 判定の際、解決策を思いついたら行おう。
- ・ヘルプロール
 - 「JKワード」で仲間のJKを手助けするロールプレイ。
- ・成功/失敗
 - クエストを選んだJKがSNSに【判定結果】をアップする際のコメント。
 - 失敗した場合、混乱した場をどのように収めるのかを考えてみるも良いかもしれない。
- ・カレカノ反応表
 - 連絡判定を行ったJKのために、他のプレイヤーがパートナーであるカレカノの反応をロールプレイする。
- ・励ます
 - 仲間のJKに《テンション》を分ける際、精一杯相手のJKに寄り添って、元気づけてあげる。



失敗(えんじょう)



クエストに記載されたものとは違う【いいね☆】が上がってしまう。上の図を参考にしよう。また、《テンション》も1下がってしまうので注意!

ストーリークエストの手順

- 準備
 - 先生は場にクエストカードを並べる。同じ数字が記載されたカードはランダムに重ねる。
- ① 手番のJKは、右隣のプレイヤーに、場に並んだクエストを選んでもらう。
- ② 判定、あるいはロールプレイを行う。
- ③ クエストを選んだプレイヤーが【判定結果】をSNSにアップするロールプレイを行う。
- ④ 判定結果に合った【いいね☆】や《テンション》の処理を行う。