

アクションシート

アクション
1

1 トモロウとはなす



- 1d6 トモロウは AFF の元になったゲームブックを見せてくれる。とりあえず聞き流そう。【AFF】+1
- 1d6 「実は AFF はアプリゲームにもなっているんだよ」トモロウと一緒に AFF のアプリゲームをあそぶ。【AFF】+1
- 1d6 ちょうど空いた時間に2人用ゲームブック「二人の王子」で遊ぶ。トモロウの【関係】+1
- 1d6 「次のシナリオはこのゲームブックが元ネタなんだよ」このターンのトモロウの卓の判定でサイコロを3個ふやす
- 1d6 トモロウは未訳のファイティング・ファンタジーのゲームブックを訳している。相手をしてこない
- 1d6 【イベント 01】 最初の1回だけ。以後は何も起きない

アクション
2

2 リズとはなす



- 1d6 「これ、おもしろいよ」ウォーロックマガジンに載っているソロアドベンチャーを遊ばせてもらう。【T&T】+1
- 1d6 「バーサーク戦闘ではソロ目ならふり足すけど、その期待値はいくら？」確率の計算をさせられる。【T&T】+1
- 1d6 ちょうど空いた時間に2人で「カザンの闘技場」で遊ぶ。案定のポコポコにされる。リズとの【関係】+1
- 1d6 「何事も経験が大事よね」【経験】+2
- 1d6 「悪意ダメージを受けちゃった」リズは会社で嫌なことがあったらしい。【MP】を1へらす、リズとの【関係】+1
- 1d6 【イベント 02】 最初の1回だけ。以後は何も起きない

アクション
3

3 有炎とはなす



- 1d6 有炎は GM マガジンを読んでいる。「この雑誌、オレにとっては SW マガジンだな」。【SW2.5】+1
- 1d6 有炎は「新ソード・ワールド RPG リプレイ Waltz」を読んでいる。「昔のリプレイもいいもんだな」。【SW2.5】+1
- 1d6 有炎は何か書いている。「見るなよ。お前が参加したセッションのリプレイなら見せてやるけど」有炎の【関係】+1
- 1d6 有炎はあなたのキャラクターシートを見られる。「レベルアップしたら取りたい特技は？ 有炎の【関係】+1
- 1d6 有炎はあなたのキャラクターシートを見られる。「キャラのイラスト、描いてやろうか？」有炎の【関係】+1
- 1d6 【イベント 03】 最初の1回だけ。以後は何も起きない

アクション
4

4 清竹とはなす



- 1d6 「ルールブックを読むにはコツがあるんだよ」【AFF】 【T&T】 【SW2.5】 のすべて+1
- 1d6 「ルールを覚えるには模擬戦闘だ！」【AFF】 【T&T】 【SW2.5】 のどれか1つ+2
- 1d6 「TRPG のシステムは、サイコロの期待値で語るべきだ」【AFF】 【T&T】 【SW2.5】 のどれか1つ+1、【運】+1
- 1d6 「新作の TRPG が出たんだ。キャラクター作成につきあってくれないか？」清竹の【関係】+1
- 1d6 「おもしろいシステムを思いついたんだ。聞いてくれるか？」清竹の【関係】+1
- 1d6 【イベント 04】 最初の1回だけ。以後は何も起きない

アクション
5

5 実希とはなす



- 1d6 「ウォーロックサロンの名物メニュー『ミュータント・ミートボール』、おすすめですよ」【MP】+2
- 1d6 「ウォーロックサロンにはいろんなルールブックが置いてあるんですよ」【AFF】 【T&T】 【SW2.5】 のどれか1つ+2
- 1d6 「今お客さんがいなくて暇なんです。一緒にお話します？」【ロールプレイ】 【コミュカ】 のすべて+1
- 1d6 「卓が不成立だと悲しいですよ。だからお手伝いします」このターンの実希の参加卓はあなたが決める
- 1d6 「次のセッション、一緒に参加しませんか？」このターンの実希の参加卓はあなたが決める
- 1d6 【イベント 05】 最初の1回だけ。以後は何も起きない

アクション
6

6 なるとはなす



- 1d6 「まあ、世の中なんでもなんとなかなるもんだよ」このターンのあなたが参加する卓の成否は【運】で判定する
- 1d6 「ひまだー！ なるちゃんも2人でカードゲーム「テストプレイなんてしてないよ」を遊ぶ。なるの【関係】+1
- 1d6 「宿題いやだー！ したくなーい」なるちゃんの宿題を見てあげる。なるの【関係】+1
- 1d6 「これあげるー！ 呪いの人形だよ」なるちゃんからお手製の変な人形をもらった。【運】+2
- 1d6 「なに？ なると一緒に遊びたいの？しょうがないなあ」このターンのなるの参加卓はあなたが決める
- 1d6 【イベント 06】 最初の1回だけ。以後は何も起きない

アクション
7

7 やすむ

※【MP】が0のときはこのアクションを選ばなければならぬ
【MP】+1

アクション
8

8 買物

【お金】+1。
アイテムを買ってもよい。

アクション
9

9 勧誘

このターンの自分が参加する卓の参加者を+2

アクション
10

10 賽を積む

【運】+1

アクション
11

11 立卓

※【GM】の資格がないと選べない
卓 A~C のどれかを選び、自分がその卓の GM になる

アクション
12

12 無茶

【MP】を1へらす。全員がアクションを実行したあとに、他のプレイヤーが選んでいないアクションを2つ選び、実行する