

■ イベント表

- ◎SRのサイコロで「3」を振った側は、イベント表を振る。この表の「出目」も、SRと同様にゼロ目は振り足すこと。
- ◎[プレイ続行]の場合には「SR達成値:0」として扱い、いったん投球カードと攻撃カードの処理を行う。その後、イベントを処理する。
- ◎お互いがSRでイベント表を振ることになった場合、先に守備側のイベントを処理し、その後、攻撃側のイベントを処理する。
- ◎乱闘の際のSRでは、サイコロの出目「3」が出ても「イベント表」を振らず、「SR達成値:0」としてだけ扱う。

◎守備側イベント表

出目	イベント名	処理
3	場外乱闘!	乱闘開始。
4	《ざまあみろ》	[プレイ続行]観客席から嫌がらせ。投手はこのインニングの次のSRでは2回サイコロを振り、低い値を採用する(人間は、低い値を見てから振り直せる)。
5	《炎の嵐》	[プレイ続行]観客席からベンチ強襲! 野手ではない守備側チーム全員に、SR「打撃力:3」で負傷の可能性。
6	エラー	打者が一塁へ進塁し、他の走者も1つずつ進塁。
7	《翼》を授ける	[プレイ続行]ファンからのエール! 攻守交替までの間、「二塁打」か「ホームラン」は、「アウト」に変更される。
8	致命的エラー	打者が二塁へ進塁し、他の走者も2つずつ進塁。
9	《死の九番》	攻撃側ファンから《死の九番》! 投手が死亡(救済不可)。ボーク。
10	《いだてん》	[プレイ続行]ファンからの熱烈応援! 次打者に対し、投手は「球速」と「制球力」に+3する。
11	暴徒乱入	守備側チームに、「サイコロ1個+3」人の攻撃側ファンが襲撃。強さは全員「打撃力:2/防御力:12」全滅させるまで攻撃側ファンとの乱闘処理を行う。
12~	消える魔球?	攻撃側チームの次打者に、SR「打撃力:10」の暴投が襲いかかり、負傷チェック。

◎攻撃側イベント表

出目	イベント名	処理
3	場外乱闘!	乱闘開始。
4	《壊すが勝ち》	[プレイ続行]観客席から監督の手元へ魔力が飛ぶ! 攻撃側チームの「おバカなサルの苦い薬」の使用回数が1回減る。
5	《凍ってください》	[プレイ続行]観客席からベンチ強襲! 打者・次打者・走者ではない攻撃側チーム全員に、SR「打撃力:2」で負傷の可能性。
6	ダブルプレイ	打者アウト。さらに走者がいた場合、一塁に近い1人がアウト(走者がいないなら1アウトのみ)。
7	《死の刃》	[プレイ続行]ファンからのエール! 次打者は次の打席の間だけ「打撃力」+6する。
8	トリプルプレイ	打者アウト。さらに走者がいた場合、2人までアウト(走者が1人以下なら3アウトにならない)。
9	《死の九番》	守備側ファンから《死の九番》! 打者が死亡(救済不可)。打者アウト。
10	《いだてん》	[プレイ続行]ファンからの熱烈応援! 攻守交替までの間、次打者は「打撃力」と「走力」に+3する。
11	ドラゴン襲来	攻撃側チームは任意の順で選手を選び、「打撃力:5/防御力:20」のドラゴン1体との乱闘処理を、ドラゴンを倒すまで行う。
12~	バット片飛散	守備側チームの野手をランダムに3回選び(同じ野手が複数回選ばれることもある)、砕けたバットの破片がSR「打撃力:6」で襲いかかり、負傷チェック。