

BREAK ON TITAN RPG



著 ダツカー／筋肉企画局

BREAK on TITAN RPG

著者／ダッカー
イラスト・編集／Aniki

筋肉企画局

目 次

リプレイパート「ローズ・トゥ・ローゼ」…… 5

0：キャラクター作成 …………… 6

1：キャラクター紹介 …………… 8

2：遭遇フェイズ …………… 14

- 2-1：遭遇シーン（ミカサ） 14
- 2-2：遭遇シーン（マリア） 15
- 2-3：遭遇シーン（オードリー） 16
- 2-4：遭遇シーン（マルコ） 16
- 2-5：マスターシーン 17
- 2-6：合流シーン 18

3：準備フェイズA …………… 23

- 3-1：マリア 24
- 3-2：マルコ 24
- 3-3：ミカサ 24
- 3-4：オードリー 24

4：戦闘フェイズA …………… 25

- 4-1：ラウンド1 25
- 4-2：戦闘終了 30

5：準備フェイズB …………… 31

- 5-1：オードリー 31
- 5-2：マリア 32
- 5-3：ミカサ 32
- 5-4：マルコ 33

6：戦闘フェイズB …………… 34

- 6-1：ラウンド1 34
- 6-2：ラウンド2 39

7：結果フェイズ …………… 41

サンプルシナリオ「ローズ・トゥ・ローゼ」… 42

- シナリオの背景 42
- シナリオのタイプ：アウェイ 42
- 準備フェイズ回数 42
- 戦闘フェイズ回数 42
- シナリオ【戦友】 42
- 遭遇フェイズ 42
- 戦闘フェイズA 42
- 戦闘フェイズAの終了条件 42
- マスターシーン 43
- 戦闘フェイズB 43
- 戦闘フェイズBの終了条件 43
- 巨人データ 43

収録前のおはなし …………… 44

ルールパート「BREAK on TITAN RPG」… 45

- はじめに 46
- 「BREAK on TITAN RPG」 46
- 特別な読み方 47

1 キャラクター …………… 48

- 1・01 キャラクターの名前とレベル 48
- 1・02 キャラクターの性別、年齢 50
- 1・03 キャラクターのクラス 50
- 1・04 キャラクターの特技 52
- 1・05 キャラクターのアビリティ 54
- 1・05・01 アビリティの制限 54
- アビリティ：汎用 55
- アビリティ：突撃兵 57
- アビリティ：砲兵 58
- アビリティ：指揮官 59
- アビリティ：戦術家 60
- アビリティ：整備兵 61
- アビリティ：巨人化兵 62
- 1・06 ギャップを埋める 63
- 1・07 モラル 63
- 1・08 ガス 63
- 1・09 アイテム 63
- 1・10 戦友 63
- 1・11 変調 64
- 1・12 感情 64
- 1・12・01 感情属性 64
- 1・13 暴走 64
- 1・13・01 激情 64
- 1・14 キャラクター作成の完了 64

2 行為判定 …………… 65

- 2・01 行為判定の流れ 65
- 2・02 修正 65
- 2・03 特別な出目 65
- 2・04 ゲームマスターの突っ込み 66

3 セッション …………… 67

- 3・01 セッションの準備 67
- 3・02 用意するもの 67

4 サイクル …………… 68

- 4・01 マスターシーン 68
- 4・02 未行動と行動済み 68

5 遭遇フェイズ …………… 69

- 5・01 シナリオ戦友の獲得 69
- 5・02 遭遇シーン 69
- 5・03 合流シーン 69

6 準備フェイズ …………… 70

- 6・01 準備シーン 70
- 6・01・01 つながり強める 70

6・01・02	訓練をする	70
6・01・03	支援アビリティを使う	70
6・01・04	アイテムを入手する	70
6・01・05	ガスを補充する	70
6・01・06	パス	70

7 戦闘フェイズ 71

7・01	戦闘フェイズの流れ	71
7・02	先制判定	71
7・03	軍人の行動	71
7・03・01	ダメージと部位ダメージ	71
7・03・02	死亡判定	72
7・03・03	巨人へのダメージ	72
7・03・04	消滅判定	72
7・04	巨人の行動	72
7・04・01	防御	72
7・04・02	特殊な防御	73
7・04・02・01	【戦友】を犠牲にする	73
7・04・02・02	思い出判定	73
7・05	巨人の追加行動	73
7・05・01	追加行動の条件	73
7・06	ラウンド終了時の処理	73
7・07	変調	74
7・08	感情	74
7・08・01	暴走	74
7・08・02	激情	74
7・08・03	暴走のタイミング	74
7・08・04	感情の上限	74
7・09	戦闘の終了	75

8 結果フェイズ 76

8・01	エピソード	76
8・02	レベルの上昇	76
8・03	アビリティの取得	76
8・04	アイテムのリセット	76
8・05	モラルと感情のリセット	76
8・06	戦友の調整	76
8・07	リスペック	76

M1 巨人の作成 77

M1・01	巨人の名前	77
M1・02	種別とタイプ	77
M1・03	ランク	77
M1・04	身長	77
M1・05	習性	78
M1・06	特技・ギャップ	78
M1・07	判定値	78
M1・08	アビリティ	78
M1・09	アイテム	78
M1・10	感情	78
M1・11	激情	78
M1・12	モラル	78

M2 巨人の特別な処理 79

M2・01	モラルの変動	79
-------	--------	----

M2・02	撤退	79
M2・03	防御	79
M2・04	組み合わせ判定	79
M2・05	攻撃目標の制限	79
M2・06	奇行種タイプの行動	79
M2・07	知性ある巨人タイプの行動	79

M3 巨人の基本アビリティ 80

M3・01	指定特技「判定値」	80
-------	-----------	----

M4 巨人アビリティ 80

アビリティ：巨人基本	80
アビリティ：巨人カテゴリー1	81
アビリティ：巨人カテゴリー2	82
アビリティ：巨人カテゴリー3	83
アビリティ：巨人カテゴリー4	84
アビリティ：巨人カテゴリー5	85
アビリティ：巨人カテゴリー6	86

M5 シナリオ 87

M5・01	シナリオの背景	87
M5・02	シナリオのタイプ	87
M5・03	プレイヤー人数	87
M5・04	シナリオ【戦友】	87
M5・05	NPC とエキストラ	87
M5・06	シナリオの目的	88
M5・07	遭遇フェイズ	88
M5・08	準備フェイズと戦闘フェイズ	88
M5・08・01	回数	88
M5・08・02	戦闘の終了条件	88
M5・08・03	巨人の数	89
M5・09	結果フェイズ	89

M6 巨人サンプル 90

M6・01	ボス巨人	90
M6・02	ザコ巨人	92

チャート・シート類 94

はじめに

この本は「進撃の○人」（諸般の事情により伏字にしてあります。ご了承ください）の世界を会話やサイコロを使って体験するテーブルトーク RPG です。テーブルトーク RPG がどのようなものであるかは、市販されている他のテーブルトーク RPG に説明がありますので、そちらの方を参照してください。

世界観を大雑把に言い表すと、「巨人に勢力圏を奪われた人類が、巨人という脅威にどう立ち向かっていくか」という話になっています。このテーブルトーク RPG を手に取っている時点で元の作品について何らかの形で触れているでしょうし、詳しい説明は省きます。またリプレイパートを読めばゲームの雰囲気を知ることができるでしょう。

リプレイパート

BREAK on TITAN RPG

「ローズ・トゥ・ローゼ」

0：キャラクター作成

テストプレイを何度か済ませ、ルールの方もある程度形になってきた。あとはリプレイ収録を済ませれば何とか形になる。その収録に先駆けて筆者は1人の人間を呼んでいた。キャラクターを作成させるためである。

A先輩：GM、私だけ呼び出してどうしたの？

筆者→GM：今度サイコロフィクションで「進撃の○人」を遊ぶことにしたので、キャラを作ってもらいたんですよ。ゲームとしては「ハンターズ・ムーン」に近いものとなる予定です。

A先輩は優しいのでこういうワガママをよく聞いてくれる。適任といえるだろう。さらにサイコロフィクションをはじめ、冒険企画局のゲームが大好きで「迷宮キングダム」を愛してやまない。ゲームのバランスを見てもらうには、ちょうど良いだろうとの考えもあったのだ。

A先輩：わかったよ、キャラクターシートはどこ？

GM：ここにあります。

A先輩：何から決めればいいの？

GM：まず名前と年齢と性別です。自由に決定してください。名前は名前決定表もありますよ。

A先輩：名前はせっかくだから名前決定表を使おうかな（ころころ）ミカサ・ヒューメ……変えないなあ。アッカーマンさんとこの娘さんと同じ名前じゃない。

GM：今回はテストプレイなのでチェンジなしでお願いします。ミカサだし。

A先輩：わかりました。でも私ひとりならいいけど、原作と同名別人のキャラが溢れたら混乱しない？

GM：問題が起きたら考えます。

まあ、問題は起きるわけだが、結局名前決定表はそのまま載せることとした。

A先輩：それじゃ、年齢は15歳、性別は女にす

るね。次は？

GM：レベルの欄に3と書き込んでください。

A先輩：3レベルってわけか……初期作成なのにどうして3レベルなの？

GM：レベルの値と修得できるアビリティの数を連動させているからです。あと【戦友】というパラメータの【つながり】上限にも関わってきます。【戦友】と【つながり】については、今は気にしないでください。ぶっちゃけていうと「シノビガミ」でプレイヤーのキャラクターが「中忍」で始まるようなものです。

A先輩：そうなのか。それじゃ3レベルで良いよ。次は？

GM：クラスですね。6種類あります。どれにしますか？

A先輩：クラスは何に関係あるの？

GM：修得できるアビリティと、あとは特技ですかね。

A先輩：わかった。少し時間ちょうだい。

GM：わかりました。

A先輩：（しばし熟考）……じゃあこの突撃兵としてのにする。

GM：わかりました。では次に特技とギャップの位置を決定します。A先輩のキャラは突撃兵なので特技は《斬撃》と《かわす》をまず修得してください。そのあと自由に4つ修得できます。

A先輩：ギャップの位置は？

GM：「ハンターズ・ムーン」と同じように、好きな2列を選択してください。AとBでも構いませんし、BとDでも構いません。

A先輩：了解。（しばし熟考）《黙秘》《記憶》《待機》《追い込む》だね。ギャップはAとE。

GM：次はアビリティですね。自分のクラスのアビリティか、汎用アビリティから合計3つ修得してください。レベルと同じ数ですね。

A先輩：それは初めから記入してある【機動攻撃】【機動回避】の他にってこと？

GM：そうですね。その2つを含めると合計5つになります。

A先輩：それじゃ【斬首】【強襲】【大型ボンベ】

にする。

GM：早いですね。さっきのクラス選択で既に決めていましたか。では次に【モラル】の基準値、【ガス】の最大値を書き込みます。【モラル】基準値が6で、【ガス】最大値は通常は10なのですが、先輩のキャラは【大型ボンベ】を修得しているので12です。

A先輩：ところで【ガス】って何？

GM：【機動攻撃】【機動回避】をするために必要な値ですね。どちらのアビリティも最低1点消費しないと使用を宣言できません。

A先輩：なるほど。

GM：次にアイテムを3つ入手します。それぞれ1つずつしか持てませんよ。

A先輩：(しばし熟考) それじゃ「幸運のお守り」「予備ボンベ」「替え刃」にする。

GM：はい。それでは最後に【戦友】を決めます。名前と関係は自由に決めてください。表もありますよ？ それから【つながり】は2と書き込んでください。

A先輩：【戦友】って何のためのパラメータなの？

GM：ゲームが始まってから説明しますが、エキストラの一種です。愛着あるキャラクターにしておくのをお勧めしますよ。

A先輩：どうしようかな。表振っちゃおうか。(ころころ) 名前はハンジ、関係は友人か。女の子だね。

GM：以上でキャラクター作成は終了です。お疲れ様でした。おや、みなさんも来たようですね。

1: キャラクター紹介

こうして部屋にゲームマスターと4人のプレイヤーが集まった。ちなみにゲームマスターは全員の中で一番年下であり、先輩たちを相手にするということで、いささか緊張している。そんな空気の中、リプレイの収録は始まった。

GM: プレイヤーさんが全員集まりましたし、今から「BREAK on TITAN RPG」のリプレイを収録したいと思います。

A先輩: わあい、パチパチパチ（拍手）。

B先輩: ……。

C先輩: ……。

D先輩: ……。

GM: ……まばらな拍手ありがとうございます。ゲームマスター（以下GM）は嬉しいですよ。A先輩しか反応してくれなくても嬉しいです。

B先輩: GMに食べられちゃう？

GM: 俺が食べるんじゃない。巨人が食べるんです。

説明がだいぶ遅れたが、「進撃の○人」は某漫画雑誌連載のダークファンタジーで、正体不明の巨人に抗う人類の姿を描いた傑作コミックス。巨人が人間を捕食する描写がウリ。リプレイ収録の時点では7巻まで出ている。このゲームの世界観および雰囲気を理解するうえで、読んでおいて欲しい作品である。

GM: ではですね、キャラクター紹介をした後に、シナリオ【戦友】というものを提示しますので、まずは紹介の方をA先輩からお願いします。名前とクラス、年齢と性別、それに【戦友】の紹介もヨロシクです。

A先輩→ミカサ: 名前はミカサ・ヒューメです。

GM: 原作の方にもヒロイン枠でミカサ・アッカーマンというクールビューティな少女がいるのですが、それとは無関係ですよ。たまたま「原作名前表」を振ったらそうだったという。原作ファンは怒るでしょうが、このままでお願いします。

ミカサ: 女です。クラスは突撃兵。年齢は15歳ですね。

C先輩: 15歳で訓練学校から卒業してるってことは天才的なんだね？

ミカサ: いや～新兵として入ったばかりです。

GM: プレイヤーのキャラクターは全員3レベルだと思うのですが、これは「巨人を屠れる可能性を持ったレベル」ということになっています。そこそこ優秀だと思いますよ？

B先輩（軍人たちに扮して）: 「ええい、人手が足りん。訓練生を重用しろ！」「司令官、訓練生では巨人相手には荷が重過ぎます！」「かまわん！」みたいな。

GM: 1年戦争終結間際のジ○ン軍じゃねーか。

ミカサの【戦友】は誰ですか？

ミカサ: 女性で「ハンジ」という友人がいます。友人なんで同じ年頃なのでしょう。

C先輩: ……（無言で超大型巨人フィギュアにポーズをとらせる）。

D先輩:（超大型巨人フィギュアを指差しながら）これ、常駐？

ミカサ:（笑）

この超大型巨人フィギュアというのは、進撃の○人の7巻（特装版）についてきた、各方面から「いらない」「きもちわるい」「何に使うの？」と言われているフィギュアのこと。製作は海洋堂。「BREAK on TITAN RPG」で必要不可欠というわけでもない。むしろいらない。ちなみに買ったのはC先輩。

GM: それ、しまってください。あ、ミカサさんは続けてください。

ミカサ:（続けづらそうに）ハンジは、きっと同じ新兵ですね。紹介としては、これくらいかな。

GM: 了解です。ではB先輩お願いします。

B先輩→マリア: キャラクター名はマリア・グリフィス。女の子、16歳。

D先輩: クラスは巨人化兵？

PC① ミカサ・ヒューメ

年齢：15歳

性別：女

クラス：突撃兵

レベル：3

特技：《黙秘》《記憶》《斬撃》《かわす》《待機》
《追い込む》

ギャップ：A/E

アビリティ：【斬首】【強襲】【大型ボンベ】

【戦友】：ハンジ（関係／友人）【つながり】2

イノセンシオ（関係／知り合い）【つながり】1



PC② マリア・グリフィス

年齢：16歳

性別：女

クラス：戦術家

レベル：3

特技：《対話》《伝達》《思考》《仕掛ける》《休憩》
《休まない》

ギャップ：A/E

アビリティ：【共感】【コミュニケーション】【コンビネーション】

【戦友】：ギース（関係／知り合い）【つながり】2

セレーナ（関係／恋人）【つながり】1



PC③ オードリー・ピクシス

年齢：16歳

性別：女

クラス：指揮官

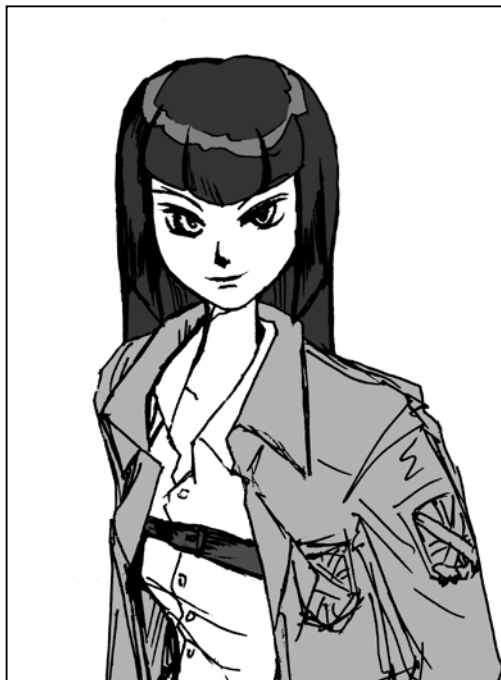
レベル：3

特技：《伝達》《憤怒》《探索》《大声》《逸らす》
《待機》

ギャップ：A/B

アビリティ：【アシスト】【ガードフォーメーション】【激励】

【戦友】：アルミン（関係／兄）【つながり】2
従僕たち（関係／知り合い）【つながり】1



PC④ マルコ・ブラウン

年齢：19歳

性別：男

クラス：砲兵

レベル：3

特技：《記憶》《反応》《射撃》《停止》《隠密》《出現》

ギャップ：A/E

アビリティ：【一斉掃射】【冷静沈着】【精神集中】

【戦友】：ネス（関係／幼なじみ）【つながり】2
エルヴィン（関係／幼なじみ）【つながり】1



マリア：いや、戦術家。【戦友】はギースという男です。関係は知り合いです。

GM：ギースの年齢はどれくらいですかね？

マリア：同じくらいだから幼馴染でいいんじゃない？

GM：知り合いじゃなくて幼馴染に変えるんですか？

マリア：（戦友関係表を見ながら）ああ、幼馴染ってあるんだ。

C先輩：知り合いだと「近所の顔見知り」って感じかね？

マリア：そのレベルだね。じゃあそれで。

D先輩：すげー烈風拳撃ってきそう（笑）。

GM：それ、俺も思いました。

D先輩：たぶんそいつ、立体機動装置なくても自在に飛び回るぜ。

マリア：あとは何を言えばいいのかな？ アビリティとか？

GM：別に言わなくてもいいですよ？ 戦術家はサポート系でしたよね。

マリア：……（無言で何か言いたそうにしている）。

GM：（しょうがないなあ）説明したいなら良いですよ。どうぞ。

マリア：私、【コミュニケーション】で【戦友】の【つながり】をプラス3出来まして、【戦友】を犠牲にしたときに得られる【激情】を【共感】で他のキャラクターにあげるんですよ（嬉しそうに）。

このゲームでは防御方法のひとつに「【戦友】を犠牲にする」というものがある。自分の【戦友】を死亡させることによって、自分に来たダメージを0にすることが出来るのだ。

その際に発生する特殊な判定（これを思い出判定という）に成功すると、【激情】というヒーローポイントが、犠牲にした【戦友】の【つながり】と同じだけ得られる。

【激情】を1点使用すると自分の振ったサイコロの目1つを1～6のうち好きなものに変えるこ

とができる。通常【激情】は他人には使用出来ないのだが、戦術家のアビリティ【共感】を修得することにより【激情】を他人に使用できるようになるのだ。

マリア：……A先輩のような打算的なプレイを、今回目指してみたいですよ（嬉しそうに）。

GM：言いがかりはよしてください。テストプレイ何回かしてますけど、B先輩の方が【戦友】殺してる回数、多いんですからね。

マリア：（無視しながら）このキャラクターもミカサと同じように、つい先日抜擢されたという感じで行きたいです。

GM：わかりました。

C先輩：戦術家か……戦術予報士？

GM：それ、キュアブ〇ックみたいな声をした飲んだくれが頭から離れなくなるからやめてください。

GM：ではC先輩のキャラクター紹介です。

C先輩→オードリー：名前はオードリー・ピクシス。ピクシスという名家がありまして、その後継として指揮官の教育を受けたということで、クラスは指揮官です。

マリア：何歳ですか？

オードリー：16歳、女の子。

GM：どうしたんです皆さん。今回ピチピチ（死語）ですよ？

マリア：……オードリーって来たから春日と呼ぼうとしたのに。

オードリー：イメージとしてはお姫様なんだよ？

GM：オードリーね……何かいましたっけ？

オードリー：ユ〇コーン・ガ〇ダム。

GM：ああ、見てません。俺、AGE派ですから。

D先輩：俺（のキャラ）だけ年齢が上だな。

GM：ちょうど良いんじゃないですか？

オードリー：で、【戦友】ですがアルミン・ピクシスという10歳離れた兄がいます。

GM：……アルミンは原作にも出てるけど、ミカサ同様無関係です。ランダムで出てきた名前です。

なんか原作名前表、いらぬ混乱を生んでますね？

オードリー：兄は護衛役で、私が時期当主です。

GM：兄の扱いがあんまりですね。

オードリー：兄は腕が立つ突撃兵なのですが、頭の方が……。

GM：指揮官としてはダメだったと。

オードリー：そうそう。だから家を継がない。

マリア：シスコンの方がよくない？「俺が守る」的な。

GM：そっちの方がかっこいいですね。後ろで指揮を取ってる方が死にづらいでしょうね。

オードリー：修得したアビリティは【アシスト】と……。

ミカサ：えー！

GM：どうしましたか？

ミカサ：（オードリーのキャラクターシートを見ながら）ああ、【アシスト】ですね……いや、ファシストと聞こえたもので（笑）。

GM：ひどい勘違いですね。許しませんよ？ ファッ○ン○チはうちの家訓です。

オードリー：【アシスト】は自分が行動する代わりに他のキャラクターを未行動にさせるアビリティです。【ガードフォーメーション】はブロックのときに自分の持つ全ての【戦友】の【つながり】合計値分だけダメージを軽減させるアビリティです。

GM：【つながり】さえ伸ばせれば結構ダメージ軽減できますよ。伸ばせば、ですけどね。

オードリー：演出としては兄が庇ってくれるんですよ。防御的な支援キャラです。

GM：了解です。では最後にD先輩。黒一点ですね。

D先輩→マルコ：黒一点だね。名前はマルコ・ブラウンです。

オードリー：マルコ……そんなところで何やってんだよ！（原作の1シーンを思い出したらしい）。

GM：それ、死体になって発見されるようなことになりますから、やめてください。

マルコ：吐瀉物の中から発見されそう（笑）。年

齢は19歳です。クラスは砲兵で男ですね。

GM：……どうしたんです、みなさん？ いつもはオッサンや爺さんが溢れかえるようなセッション風景なのに今回は若人しかいませんよ？俺は嬉しいんですが、何か悪いものでも食べました？

この前書いた「シノビガミ」のリプレイ（2011年冬刊行「シャドウウォーター」）のPC①は中年のオッサンだったしな。

マリア：（無視しつつ）ま、新米チームだね。

オードリー：それを各々の【戦友】が支えている状態か。

マルコ：【戦友】はですね、幼馴染のネス・キルシュタインという女の子がいます。恐らく整備兵なのではないでしょうか？補給を受けながら自分がバリバリと撃ちまくるというキャラです。アビリティは【一斉掃射】で敵全体にダメージを与え、【精神集中】でスペシャルになる確率を上げ、【冷静沈着】でそれらの反動を軽くしています。

GM：磐石ですね。

マリア：でも【精神集中】は1ラウンド1回なんだよね。

GM：補助タイプのアビリティですからね。同名称の補助タイプのアビリティは1ラウンド1回しか使用できません。攻撃で使ったら回避やブロックには使えませんよ。

GM：というわけで個性的な4人の新兵が出揃ったところで、今回のシナリオ【戦友】を提示したいと思います。

そうして取り出された紙切れには以下の四人の名前が書かれていた。

この「BREAK on TITAN RPG」ではキャラクター作成時に修得する【戦友】の他にも、各シナリオごとに提示、修得することのできるシナリオ【戦友】というものがある。シナリオ【戦友】はキャラクター作成時に修得する【戦

友】と同じように扱うが、ゲームマスターが詳細を決めるため、感情移入はしづらいかもしれない。つまり、犠牲にしても心が痛みづらいという側面がある。

四人のプレイヤーたちは、どれどれと覗き込みながら、誰がどの【戦友】を修得するか話し合いを始めた。

- 1：セレーナ・イノセンシオ（関係／恋人）
- 2：商人イノセンシオ（関係／腐れ縁）
- 3：エルヴィン・ラモン（関係／幼馴染）
- 4：ご近所さん（関係／知り合い）

GM：……セレーナさんは今回のシナリオのヒロインです。このシナリオ【戦友】を修得した場合、関係が恋人になります。商人イノセンシオはセレーナの父親ですね。セレーナとの仲は悪いです……というかセレーナが一方的に嫌っています。エルヴィン君は修得したキャラクターの幼馴染になるようにしました。最後のご近所さんですが、10～20人ほどいるのですがシナリオ【戦友】としては1人としてカウントします。もちろん犠牲にした場合、全員死亡します。

マリア：セレーナを取るキャラクターって、男じゃなきゃ成立しないんじゃない？

GM：そういえばそうですね。取りづらかったらセレーナの性別を変更しましょうか？ それとも関係の方を変更します？ どちらでも構いませんよ。

オードリー：（無視しながら）それじゃご近所さん（笑）。

GM：来た！

ミカサ：（有無を言わせぬ速度で）それじゃヒロインの親。

GM：ヒロインの親であるイノセンシオさんですけど、俺が演技しますから基本的には下衆ですよ？

ミカサ：大丈夫。

こうして、殺して問題なさそうなシナリオ【戦友】から修得されていく。プレイヤーたちはこのゲームが何たるか、理解しているようだ。その反面、殺すのが躊躇われるシナリオ【戦友】をどちらが修得するかで、マリア、マルコの両名は悩んでいるのだった。

マリア：マルコ、どうする？ 私どっちでも良いんだけど。

マルコ：（しばらく考えて）それじゃ幼馴染にするか。

GM：エルヴィンですね。

マリア：あとはセレーナしか残ってないね。関係は恋人だけ？

GM：関係表から新しく選択しても良いですよ？

マリア：（しばらく考えて）いえ、女の子の恋人が出来ました。

オードリー：いいんじゃない？ そういうのもアリでしょ。

GM：なんだかサイコロフィクションぽくなりましたね。エローイ。

サイコロフィクションに限らず冒険企画局のゲームにはエロスが満ち溢れており、同性カップルなど日常茶飯事なので気にしないことにした。

オードリー：ご近所さんだけど、親の従僕たちでもいいですか？

GM：別に構いませんよ。ピクシスは名家でもんね。いてもおかしくない。

マリア：（ほそりと）【戦友】を殺すプレイが出来ない～。

GM：何か言いました？

マリア：いえ、何も。

GM：そうですか。ではキャラクター紹介はこの辺にしておきましょうか。