

ホラーTRPG

ハンツ・フロム・シャドウ



PowerPlayer

©2016 ひちや&御厨学園 TRPG 部

(c) 2016 hicya

(c) 1991 Atsushi Yamakita

※目次

# ハンズ・フロム・シャドウ

## キャラクターシート

名前	
クラス	
レベル	
経験点	
正気点	
職業	
年齢	
性別	

	基本値		判定値	現在値	最大値
	実値	修正値			
戦闘				HP(=戦闘÷2)	
感知					
探索					
交渉					
分析					
精神					

武器	打撃力	防具	防御点	探索修正

アイテム			
		財産ポイント	

# 前書き

『魔の手』は影の中から現れる。  
裏道の暗がり、廃ビルの中、誰も住まなくなって久しい村の跡地——。

それはそういった世界の『影』であれば、どこからでも出てくるのだ。

そして普通の者には、その魔の手を打ち破ることはできない。  
我々人間にできるのはただ一つ。その怪異から逃げるか、儀式で怪異を収めるか、怪異を引き起こそう  
としている者を倒し、それを阻止するか、だけなのだ。

ただ一つ言えることは、あなたが一步を踏み出さない限り、全ては始まらないということ——。

この『ハンズ・フロム・シャドウ』は、ホラーを扱った TRPG である。  
PC たちは、特別な技能は持つものの、それ以外は特別なものはもたない一般人となり、あるときは怪異  
から逃げ、またあるときは怪異の解決のために活動するのだ。  
油断してはならない。怪異との遭遇は、正気を削る。正気がなくなったとき、そこに待つものは破滅し  
かないのだ。

第一部 リプレイセクション

Hands From Shadow



Hands From Shadow



## 第二部 基本ルールセクション

Hands From Shadow



Hands From Shadow

# 第一章 ルールの基本

この章では、ルールの基本的なことからについて説明する。

## ルールの処理について

### ●端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする。

### ●サイコロの振り方について

このルール内では、 $3d+6$  という表記が出てくる。これは、サイコロの振り方を表したものだ。

d の前の数字は振るサイコロ(※『ハンズ・フロム・シャドウ』では、六面体サイコロ(いわゆる普通のサイコロ)を使用します)の数を表し、d の後の数はその目の合計に不足数を表している。

例えば、 $3d+6$  なら、サイコロを 3 個振り、その目に 6 を加えて結果を出すことを表す、というわけだ。

### ●表記形式

『ハンズ・フロム・シャドウ』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること。

- ・技術値名は【 】 例：【戦闘基本値】
- ・計算式、及びゲーム用語として使用する言葉は [ ]  
例：[達成値]、[1 + レベル] 分

## 用語集

### ●GM

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤー。ゲーム中の演出やさまざまなデータ処理、ルールの裁定などを行なう。

### ●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理するPC “ではない” キャラクターの総称。

### ●PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。

### ●クラス

キャラクターの戦闘におけるノウハウ、能力を表わす。

### ●攻撃

武器を使用して、対象にダメージなどを与える行動のこと。使用する武器や手段によって複数設定できる。

### ●シナリオ

『ハンズ・フロム・シャドウ』をプレイするために、事前に設定するプレイ進行の指針。

### ●セッション

『ハンズ・フロム・シャドウ』の、1回のゲームプレイのこと。

### ●技術値

キャラクターのさまざまな技術の腕前を表わす数値。数値の技術基本値（基本値）と、判定のときに使われる技術判定値（判定値）とに分かれる。ある技術値の技術基本値のことを書く場合には、省略して、『〇〇基本値（例：戦闘基本値）』と表記されることもある。

### ●プレイヤー

このゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター（PC）をひとり担当して、セッションに参加する。

### ●レベル

強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。

## 第二章 キャラクター作成

この章では、プレイヤーの分身となって怪異に立ち向かう PC の作り方について説明する。

### 作り方の種類

PC の作り方には二つの種類がある。

サンプルキャラクターを選び、それに名前などのパーソナルデータをつける[簡易作成]と、能力値などのデータを一から決める[通常作成]の二つだ。

簡易作成は、『ハンズ・フロム・シャドウ』や TRPG そのものをはじめてプレイする人や、PC 作成に時間をかけたくない人にお勧めの作成方法である。

一方、通常作成は、自分好みの PC を作りたい人にお勧めである。

どちらの作成方法で作るか、プレイヤーが自分で選んでよい。

### 簡易作成の手順

簡易作成では、次の手順で PC を作っていく。

#### 手順 1・サンプルキャラクターの選択

12 ページに、サンプルキャラクターが 3 人用意されている。この中から好きなサンプルキャラクターを一人選び、そのデータを用意したキャラクターシートに書き写す。

#### 手順 2・パーソナルデータの決定

名前、性別、年齢、職業といったパーソナルデータを決め、該当する欄に書き込めば完成となる。性格や好きなものなどを決めるのも面白いだろう。

職業については、自分で決めても良いし、自分で決めるのが面倒なら、11 ページの職業表から選んでもいいだろう。

職業表

2d の目	職業
2	医者
3	エンジニア
4	芸能人
5	教授
6	会社員
7	学生
8	軍人
9	警察官
10	芸術家
11	ジャーナリスト
12	探偵

# ハンズ・フロム・シャドウ

## キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(1)
クラス	バトラー	
レベル	1	
経験点	0	
正気点	10	
職業		
年齢		
性別		

	基本値		判定値	現在値	最大値
	実値	修正値			
戦闘	32		3d+6	HP(=戦闘÷2)	16
感知	22		2d+4		
探索	26	16	1d+3		
交渉	17		1d+3		
分析	16		1d+3		
精神	34		3d+6		

武器	打撃力	防具	防御点	探索修正
バット (強い鈍器)	2d+4	アーマーベスト	7	-10

アイテム			
傷薬 3 個	解毒剤		
		財産ポイント	0

# ハンズ・フロム・シャドウ

## キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(2)
クラス	クエスター	
レベル	1	
経験点	0	
正気点	10	
職業		
年齢		
性別		

	基本値		判定値	現在値	最大値
	実値	修正値			
戦闘	24		2d+4	HP(=戦闘÷2)	12
感知	32		3d+6		
探索	36	31	3d+6		
交渉	16		1d+3		
分析	14		1d+2		
精神	33		3d+6		

武器	打撃力	防具	防御点	探索修正
ナイフ (小さい刃物)	1d+4	レザーベスト	4	-5

アイテム			
傷薬×4	解毒剤		
		財産ポイント	0

# ハンズ・フロム・シャドウ

## キャラクターシート

名前		サンプルキャラクター(3)
クラス	アナライザ	
レベル	1	
経験点	0	
正気点	10	
職業		
年齢		
性別		

	基本値		判定値	現在値	最大値
	実値	修正値			
戦闘	18		1d+3	HP(=戦闘÷2)	9
感知	22		2d+4		
探索	18	13	1d+2		
交渉	31		3d+6		
分析	35		3d+7		
精神	30		3d+6		

武器	打撃力	防具	防御点	探索修正
ナイフ(小さい刃物)	1d+4	レザーベスト	4	-5

アイテム			
傷薬 2 個	解毒剤	鎮静剤	神経剤
		財産ポイント	0

## 通常作成の手順

通常作成で PC を作る場合は、次の手順で作成する。

### 手順 1・クラスを選択

[クラス]を、バトラー、クエスター、アナライザの三つから選びます。これは、その PC がどのようなタイプかを表すものだ。選んだクラスを、

●バトラー（主要技術値：戦闘）

戦闘を得意とするクラスである。

●クエスター（主要技術値：感知、探索）

主に探索を得意とするクラスだ。

●アナライザ（主要技術値：交渉、分析）

情報の分析や、文献の調査、交渉や説得などを得意とするクラスである。

### 手順 2・技術基本値の決定

3d+7 を 6 回振り、6 つの数を作る。このとき、2 つ（クエスター、アナライザは三つ）以上、20 以上の数がない場合は、出るまで振りなおしてよい。

6 つの数ができたら、その 6 つの数を、次の 6 つの[技術基本値]に割り振っていく。この 6 つの技術基本値は、それぞれ次のことを表している。

- ・【戦闘】 ……戦闘に関する技術の高さを表す値だ。
- ・【感知】 ……何かを感じたり、探したりする能力や技術を表す。
- ・【探索】 ……クライミングや鍵開けなど、探索に関わる技術を表す値だ。
- ・【交渉】 ……交渉や説得を行う能力や技術を表す。
- ・【分析】 ……情報を分析したり、文献を調査したりする能力
- ・【精神】 ……いわゆる精神力である。

この時点では、これらの値は何かメモし、キャラクターシートには記入しないこと。

### 手順 3・技術基本値の修正(その 1)

クラスには、[主要技術値]が決められている。これは、そのクラスが得意とする技術値を表す。

この主要技術値の技術基本値に 10 を加える。例えば、クエスターであれば、【感知】と【探索】の技術基本値に 10 を足すのだ。

### 手順 4・技術基本値の修正(その 2)

次に、【精神】の技術基本値に 10 を足す。

### 手順 5・技術基本値の修正(その 3)

任意の技術基本値二つの値に 5 を加える。どの技術基本値に加えてもよいが、一つの技術基本値に、5 を 2 回で 10 を足す、ということとはできない。

ここまで修正したら、技術基本値の値を、キャラクターシートの技術基本値の『元値』の欄に記入する。

### 手順 6・技術判定値の計算

次に、6 つの技術値それぞれの[技術判定値]を計算する。技術判定値は次の式で計算する。

$$\cdot \text{技術判定値} = (\text{技術基本値} \div 10)d + (\text{技術基本値} \div 5)$$

例えば、感知の技術基本値が 23 なら、感知判定値は、 $(23 \div 10)d + (23 \div 5)$  で  $2d+4$  となるわけだ。

技術基本値	技術判定値
10～14	1d+2
15～19	1d+3
20～24	2d+4
25～29	2d+5
30～34	3d+6
35～39	3d+7
40～44	4d+8

技術判定値を計算したら、それを、キャラクターシートの技術判定値の欄に記入すること。

### 手順 7・HP の計算

[HP]はキャラクターの耐久力、生命力を表す。負傷するなどすると減っていき、0 になるとそのキャラクターは死んでしまうので、注意が必要だ。

HP は、【戦闘基本値】の半分の値である。

計算した HP は、キャラクターシートの HP の欄に記入する。

#### 手順 8・レベルと経験点

[レベル]は 1、[経験点]は 0 である。キャラクターシートの該当する欄に記入しておくこと。

レベルは、キャラクターの総合的な強さを表す。高いほど、強いキャラクターだということを表す。

経験点は、キャラクターがそれまで積んできた経験を表す。これが一定の値になると、レベルが上がって成長するのだ。

#### 手順 9・正気点

[正気点]は、キャラクターの正気を表す点数であり、ヒーローポイントでもある。使ったり、後述する[正気チェック]に失敗したりするなどして、0 になっているとそのキャラクターの精神は完全に崩壊して、プレイヤーの手から離れてしまう。以後、その PC で遊ぶことはできない。

さて、正気点は 10 点である。この正気点を 1 点使うことで、サイコロの目一つを 6 に変えることができる。ただし、次の制限がある。

- ・ PC 作成時や、レベルアップの処理時に使うことはできない。
- ・ 1 回のシナリオで使える正気点は、 $[(\text{レベル} \div 5) + 3]$ 点までである。つまり、1 レベルの PC は、3 点まで正気点を使える、ということだ。

正気点の点数を、キャラクターシートの正気点の欄に記入する。1 回のシナリオで使える点数も一緒に記入しておくといいただろう。

## 手順 10・財産ポイントの決定と買い物

2d+6 を振る。その目が[財産ポイント]となる。これは、PC の無理なく使える財産を点数にしたものだ。なお、『無理なく使える財産』なので、これが 0 になっても破産というわけではないので安心してよい。さて、財産ポイントを決めたら、その財産ポイントで買い物を行う。

このとき、武器と防具については、次の制限がある。

### ●武器、防具共通

武器や防具には、必要戦闘という値が設定されている。戦闘基本値がこの値以上でないと、その武器防具を装備することはできない。

### ●防具

防具には、探索修正という値が設定されていて、防具を着ると、この値の分だけ探索基本値が下がってしまう。これにあわせて、探索判定値も変化するので注意すること。

また、これによって探索基本値が 9 以下になってしまう防具は装備することができない。

買った武器や防具のデータ、残った財産ポイントを、該当する欄に記入する。

なお、武器については、具体的にどのような武器にするかは、無理のない範囲内でプレイヤーが自由に決めてよい。

武器	打撃力	必要戦闘	値段
素手	1d	-	-
弱い鈍器	1d+2	12	1
小さい刃物	1d+4	15	3
強い鈍器	2d+4	25	5
長い刃物	2d+4	25	5
銃器	2d+6	35	7

防具	防御点	必要戦闘	探索修正	値段
キルトベスト	2	12	-0	1
レザーベスト	4	15	-5	3
アーマーベスト	7	25	-10	5

アイテム	値段	効果
傷薬	1	HPを5点回復させる。
解毒剤	2	バッドステータス[毒]を解除する。
鎮静剤	2	バッドステータス[錯乱]を解除する。
神経剤	2	バッドステータス[麻痺]を解除する。

#### 手順 11・パーソナルデータの決定

あとは、簡易作成と同じように、名前、性別、年齢、職業といったパーソナルデータを決めて、キャラクターシートに記入すれば完成である。

## 第三章 成功チェック

物事には、簡単にできることと、失敗する可能性のあることの二種類がある。

『ハンズ・フロム・シャドウ』では、失敗する可能性のあることを行うとき、それが成功したかどうかを判定するのに、[成功チェック]という手順を用いる。

### 成功チェックの手順

成功チェックは、次の手順で行う。

手順1 GMは、成功チェックに使う技術値と、その行動の難しさを表す[目標値]を決める。

手順2 GMは、その技術値と目標値をプレイヤーに指示する。(目標値については告げないこともある)

手順3 プレイヤーは、指示された技術値の技術判定値の振り方でサイコロを振り、目を合計する。これが[達成値]となる。このとき、サイコロの数を減らして振ることもできる。例えば、4d+8ならば、3d+8や2d+8、1d+8で振ることもできるのだ。

手順4 達成値が目標値以上なら、行動は成功。達成値が目標値より小さければ、残念ながら失敗したことになる。

### ファンブル

成功チェックには、通常の成功、失敗の他に、[ファンブル(自動失敗)]というものもある。これは、油断や偶然などで、ありえない失敗をしてしまったことを表す。

具体的には、成功チェックで振ったサイコロの中に、[ファンブル値]以下の目のサイコロがあった場合、ファンブルとなり、いくら達成値が高くても、成功チェックは失敗となるのだ。

なお、ファンブル値は通常は1である。つまり、振ったサイコロの中に1の目のものがあればファンブルとなる。

### 目標値の目安表

	手抜きで	普通に	ちょっと力入れて	全力で!
常人(技術値 10~19)	5	5	5	5
ちょっと優れてる(技術値 20~29)	7	10	10	10
新人(技術値 30~39)	9	12	15	15
ベテラン(技術値 40~49)	11	14	17	20
プロ(技術値 50~59)	13	16	19	25

## 比較チェック

複数の PC、NPC が行動の優劣を競う場合、それぞれのプレイヤー（と GM）が、成功チェックを行う。そして、達成値の一番高い者が勝利者となる。

このとき、ファンブルは達成値 0 として扱う。また、達成値が同じ場合、勝負を受けた側の勝ちとなる。この達成値の比べあいを比較チェックという。

## 狂気チェック

『ハンズ・フロム・シャドウ』では、恐ろしい場面や、常軌を逸した場面に遭遇することが少なからずある。そうした場合、PC は自分が正気を保っていられるかどうか、狂気チェックを行う必要がある。

手順 1 GM は、その恐ろしさの度合いを決定し、プレイヤーに告げる。

手順 2 プレイヤーは精神チェックを行う。成功すれば、何事もない。しかしもし失敗した場合は、精神に少し異常をきたしたということで、正気点を 1 点失ってしまう。

ファンブルしてしまった場合は、さらにもう 1 点失い、錯乱表でサイコロを振り、そこにある行動をとってしまう。

手順 3 手順 2 の結果、正気点が 0 になってしまった PC は、精神が完全に崩壊してしまい、ゲームから脱落する。次からは、その PC で『ハンズ・フロム・シャドウ』で遊ぶことはできない。

なお、戦闘中の狂気チェックでファンブルすると、[錯乱]状態になってしまう。

### ※恐怖の度合いと目標値表

恐怖の度合い	目標値
ちょっと強い恐怖	10
強い恐怖	15
非情に強い恐怖	20
絶望的な恐怖	23

### ※錯乱表

1d	行動
1	恐怖に襲われその場から逃げだす。
2	泣き叫んで能動的な行動が取れなくなる。
3	極端に攻撃的になり一番近い対象を攻撃し出す。
4	手当たり次第物を恐怖の対象に投げつける。
5	自傷衝動。自分を攻撃する。
6	卒倒。倒れる。

## 第四章 戦闘

怪異との遭遇では、やはり戦闘は避けられない。

ここでは、戦闘についてのルールについて説明する。

### 行動の順番とラウンド

戦闘中は、時間を[ラウンド]という単位で区切る。1ラウンドは10秒である。

戦闘中は、【戦闘基本値】の順に行動し、全員が終了したところで1ラウンド終了となる。

キャラクターは1ラウンドに次の行動ができる。

- ・攻撃する
- ・自分のバッドステータス[毒]の解除（戦闘チェック 10 に成功すれば解除できる）
- ・自分のバッドステータス[麻痺]の解除（戦闘チェック 15 に成功すれば解除できる）
- ・他人のバッドステータス[錯乱]の解除（交渉チェック 15 に成功すれば解除できる）
- ・その他 10 秒でできる行動

### バッドステータス

キャラクターは、戦闘中、次の[バッドステータス]になることがある。

- ・毒……ラウンド終了時に、[d3]のダメージを受ける。解毒剤を使うか、『自分のバッドステータス[毒]の解除』の行動を行い、目標値 10 の戦闘チェックに成功すれば解除することができる。
- ・麻痺……一切の行動をとることができなくなる。神経剤を使うか、『自分のバッドステータス[麻痺]の解除』の行動を行い、目標値 15 の戦闘チェックに成功すれば解除することができる。
- ・錯乱……自分の手番が回ってきたときに、21 ページの錯乱表を振り、その行動をとる。誰かが自分に鎮静剤を使うか、他人が『他人のバッドステータス[錯乱]の解除』の行動を行い、目標値 15 の交渉チェックに成功すれば解除することができる。

## 命中チェック

攻撃が命中したかどうかは、次の手順で行う。

なお、ここでは攻撃するキャラクターを攻撃側、攻撃されるキャラクターを防御側と表記する。

手順 1 攻撃側と防御側で、戦闘での比較チェックを行う。

手順 2 攻撃側が勝った場合、攻撃が命中したことになる。防御側が勝った場合は、かわされたり、防がれたりしたことになる。

手順 3 攻撃側が命中した場合、攻撃側は武器の打撃力でダイスを振り、その目の合計から、防御側の防御点を引く。それがダメージとなり、防御側の HP を減らす。これで HP が 0 になった者は死んでしまう。

## 第五章 成長

作ったばかりの PC はまだ弱いひよっこだ。

だが、そんな PC たちも、経験を積むことによってどんどん強くなっていくのだ。

ここでは、成長のルールについて説明する。

### 経験点と成長

- ・ PC は、セッションを終えると経験点を獲得する。
- ・ 一回のセッションで獲得できる経験点は、次の式で計算する。  
経験点=(全 PC のレベルの合計×プレイ時間×100)÷PC の人数
- ・ 経験点が一定の値までたまると、レベルが上がって成長する。

レベル	経験点	レベル	経験点
1	0	6	2500
2	100	7	3600
3	400	8	4900
4	900	9	6400
5	1600	10	8100

※これ以上は、(前のレベル)×(前のレベル)×100 点で計算する。

例えば、11 レベルになるために必要な経験点は、前のレベルが 10 なので、

$$10 \times 10 \times 100$$

で 10000 点となる。

### 成長

PC は、レベルアップすると、次のように成長する。

- ・ 技術基本値の成長

下の技術値成長表に従って、各技術値ごとにダイスを振り、出た目の分だけその技術基本値を上昇させる。これによって、HP や判定値も上がる。なお、【精神】は成長しない。

### 能力値成長表

クラス	戦闘	感知	探索	交渉	分析
バトラー	1d	d3	d3	d3	d3
クエスター	d3	1d	1d	d3	d3
アナライザ	d3	d3	d3	1d	1d

### 第三部 セッションルールセクション

Hands From Shadow



Hands From Shadow

## 第六章 セッションの流れ

ここでは、セッションの流れについてのルールについて説明する。

なお、GMは必ずしもこの通りに、セッションを進める必要はない。セッションがおもしろくなるなら、どのような流れにしてもかまわない。

ただし、『ハンズ・フロム・シャドウ』のGMを初めて担当する場合は、このルールに従って進めることを推奨する。

### セッションの構成

『ハンズ・フロム・シャドウ』のセッションは、『プロローグフェイズ』『メインフェイズ』『クライマックスフェイズ』『エピローグフェイズ』からなる。

#### ●プロローグフェイズ

事件の発端となる場面が語られるフェイズである。

#### ●メインフェイズ

PCたちが、本格的に調査などに当たるフェイズである。

ここでは、PCたちが順番に行動を行い、全員が行動を終えると、1ターンが終了する。そして、条件を満たすか、GMが指定したターン数が経過すると、クライマックスフェイズへ移行する。

#### ●クライマックスフェイズ

事件を解決する行動（黒幕との対決や儀式）を行うフェイズである。

#### ●エピローグフェイズ

事件の結末となる場面が語られるフェイズである。

## プロローグフェイズ

プロローグフェイズでは、実際のプレイを行う前に、次のことが行われる。

### ●トレーラーの読み上げ

[トレーラー]とは、今回扱うセッションが、どんな感じの話なのかを表す、いわば予告編のようなものだ。

### ●ハンドアウトの読み上げ、PC の選択

[ハンドアウト]とは、PC それぞれにつけられた、その物語における関わりや設定のようなものである。ハンドアウトには、[使命]と[導入]、[秘密]の三種類があり、ここでは、[使命]と[導入]のみ読み上げる。そして、プレイヤーたちは、ハンドアウトの中から気に入ったものを、相談のうえで決めていく。

### ●秘密の提示

プレイヤーがハンドアウトを選んだら、GM はハンドアウトの[秘密]を、カードに書いて手渡したり、オンラインセッションであれば、秘密会話の機能で伝えるなど、他のプレイヤーに知られないようにして、そのプレイヤーに伝える。

なお、プレイヤーは自分の PC の秘密を、他のプレイヤーに教えてはいけない。

また、そもそも秘密がない場合は、この部分は行わなくてもよい。

### ●PC の作成

ルールに従って、自分の PC を作成する。

## メインフェイズ

メインフェイズでは、PC は次のことのいずれかを行うことができる。

### ●怪異の調査

事件に関わる物事や、建物の中の部屋などを調べたりなどする。

【感知】か【分析】で成功チェックを行い、成功すると、GM から情報を一つ得ることができる。

### ●他の PC の調査

他の PC の秘密を調べる。

調べる PC と、対象となる PC が、【感知】か【分析】のどちらかで比較チェック（どちらの技術値を使うかは、PC ごとに自由に選んでよい）を行い、調べる PC が勝った場合、対象となった PC は、自分の秘密を明かさなければならない。

### ●カウンセリング

他の PC の正気点を回復させる。

カウンセリングを行う PC が、(25-現在の正気点)を目標値とした交渉チェックを行い、成功すれば、相手の正気点を[d2]点回復させることができる。

## 第七章 シーン

『ハンズ・フロム・シャドウ』では、ゲームの流れを、『シーン』という単位で区切って扱う。

『シーン』はゲーム中の一つの場面(シーン)をあらわし、一つのセッションは、この『シーン』が連続して成立している。

例えば、『町中で聞き込みをするシーン』→『暴漢が暴れ、去っていくのを目撃するシーン』→『暴漢たちのアジトに乗り込むシーン』という具合だ。

GM は、進行に合わせて、シナリオに用意されていないシーンを作っても構わないし、プレイヤー側も、希望するシーンを作るのを GM に願い出ても構わない。ただ、実際に作るかどうかは、GM の判断による。

### 登場と退場

登場とは、PC がそのシーンに現れること、退場は PC がそのシーンから去ることを表す。

GM は、シーンに誰が登場するかを自由に決めることができる。また、登場している PC を自由に退場させたり、別の PC を登場させることもできる。

一方、プレイヤーも、自分の PC を、あるシーンに登場させてもらうことができる。その場合、登場できるかどうかは、その場の状況などから、GM が判断する。

(c) 2016 hicya  
(c) 1991 Atsushi Yamakita