

ホラーTRPG

ハンズ・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——。

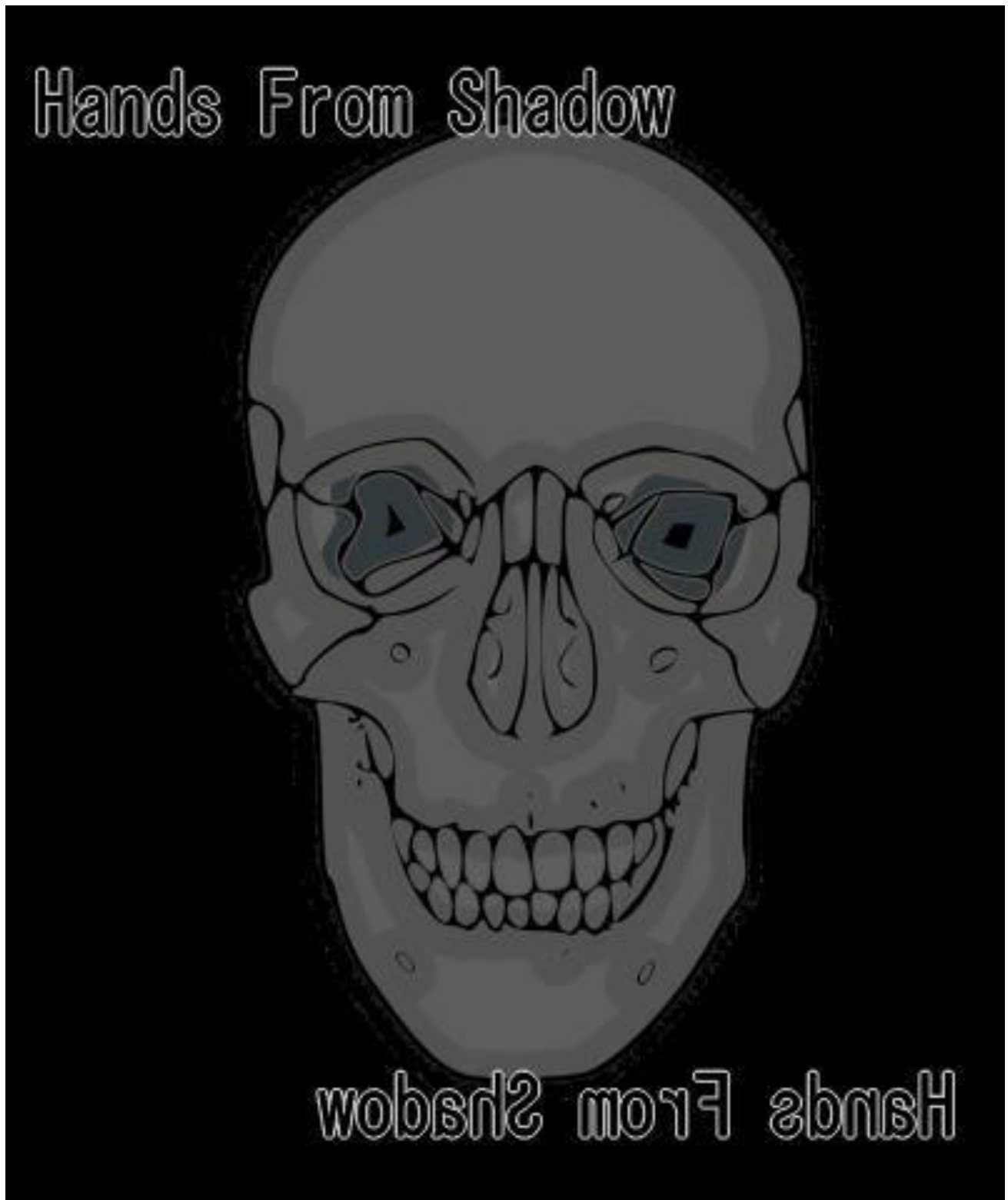
それはそういった世界の『影』であれば、どこからでも出てくるのだ。

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。

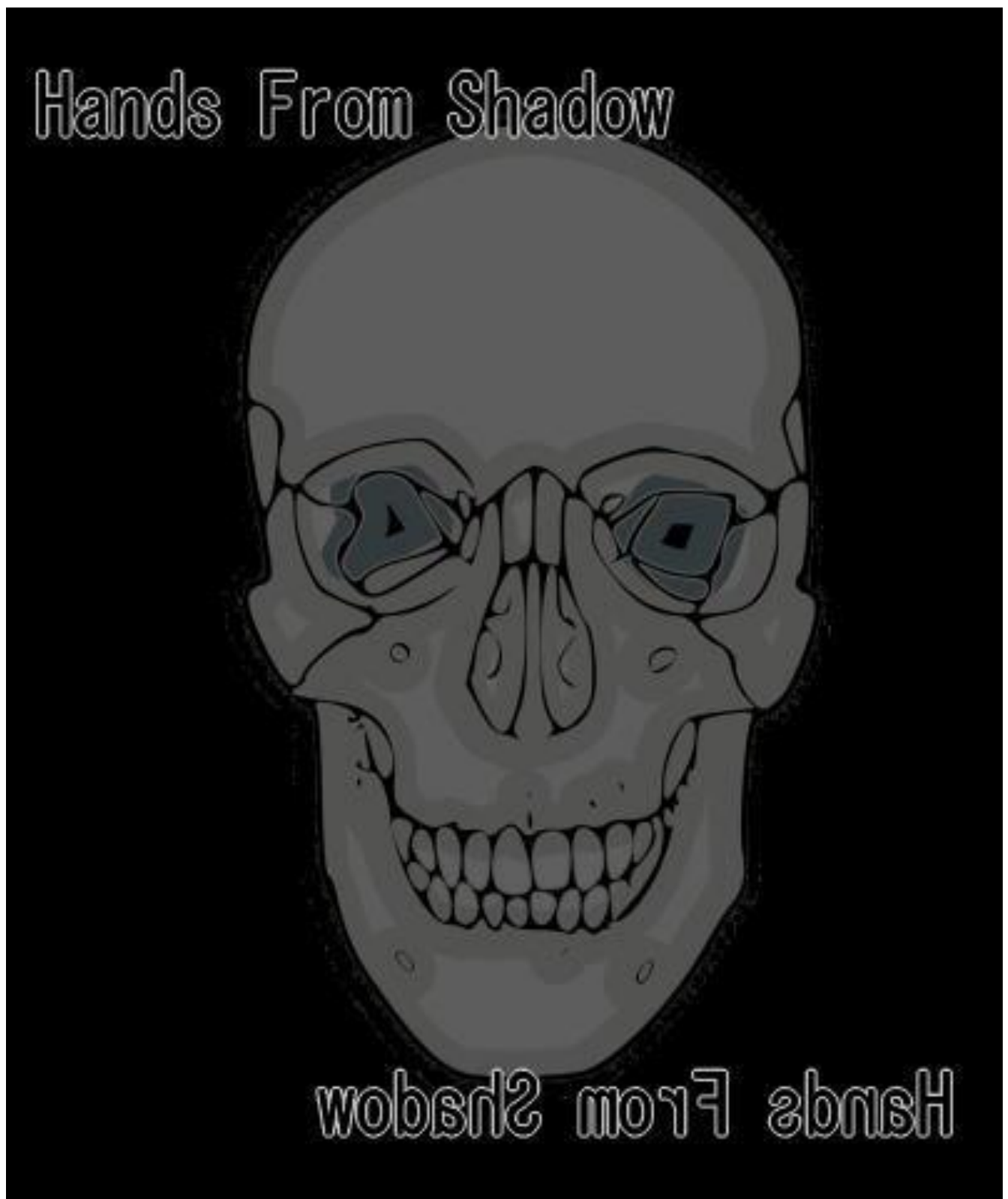
ただ一つ言えることは、あなたが一步を踏み出さない限り、全ては始まらないということ——。

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



第二部 基本ルールセクション



第一章 ルールの基本

この章では、ルールの基本的なことが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足す数を表している。

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、『○○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。

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

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いだろう。

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。
$$\text{経験点} = (\text{全 PC のレベルの合計} \times \text{プレイ時間} \times 100) \div \text{PC の人数}$$
- ・ 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。

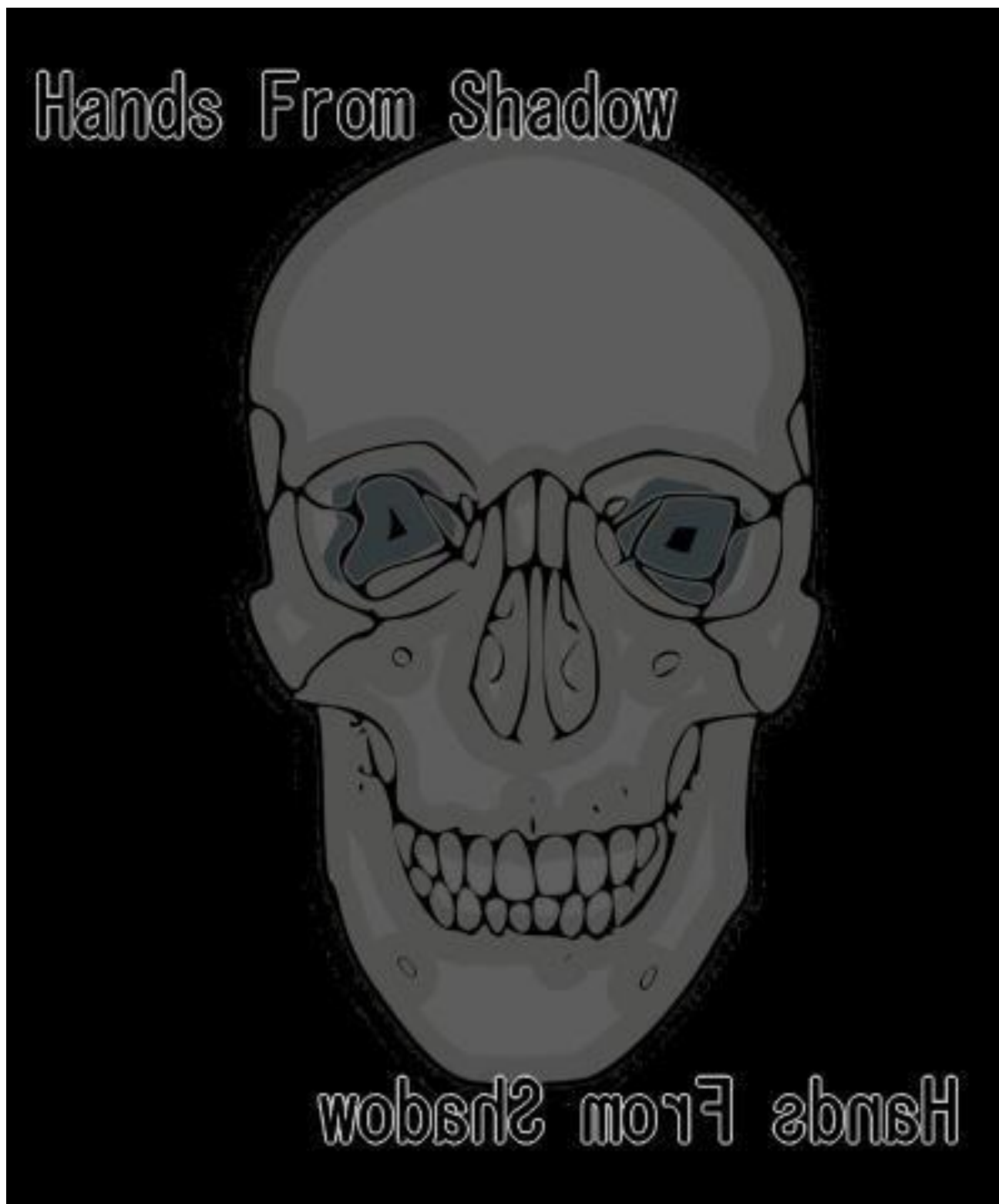
- ・ 技術基本値の成長

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ッション



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