

遊学堂

作・絵 保田 琳



滑刀召喚RPG
SUMMON SKATE
EX
サモンスケート時空アドベンチャー

ある日、光の檻が街を覆う。

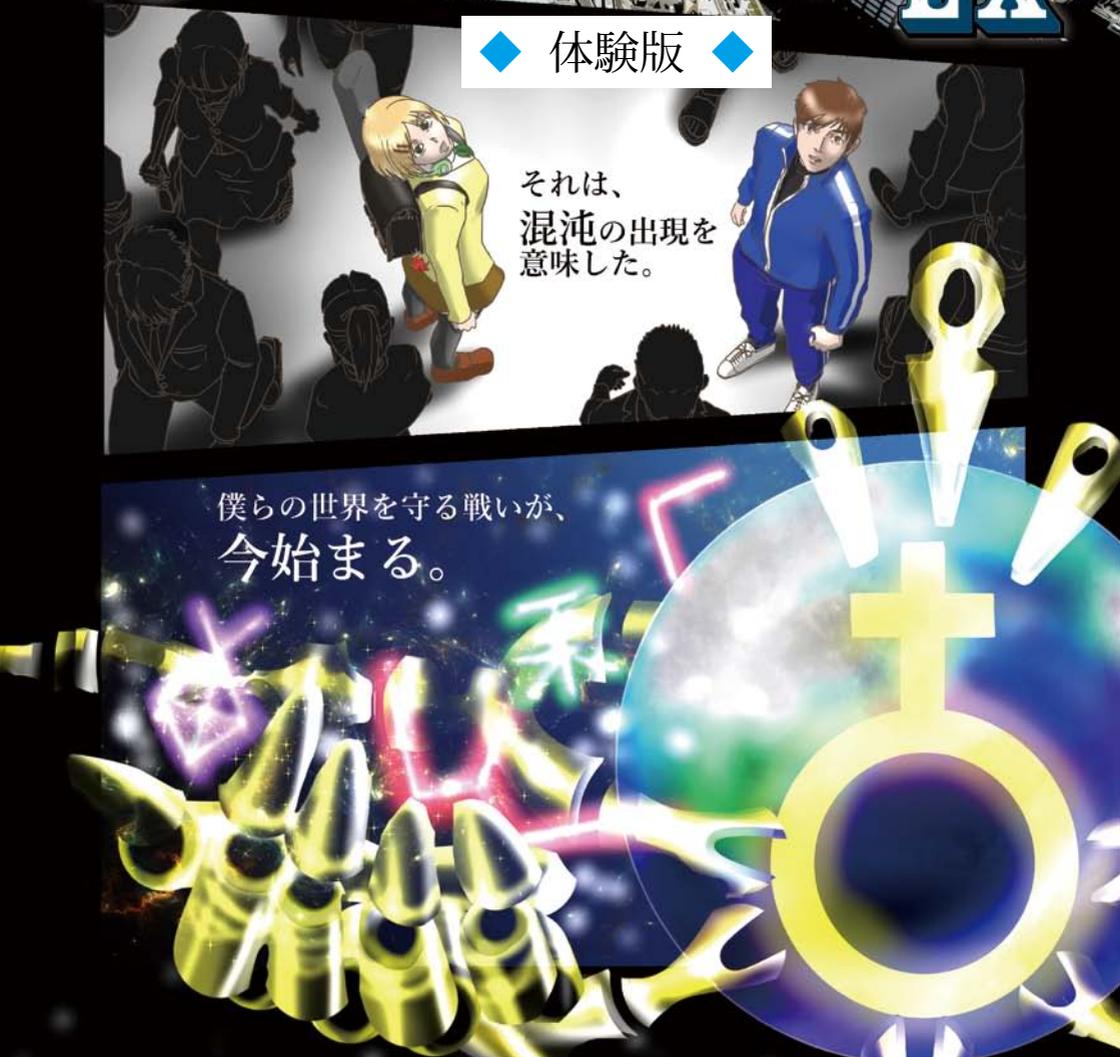
滑る召喚RPGサモンスケート 肆ノ巻

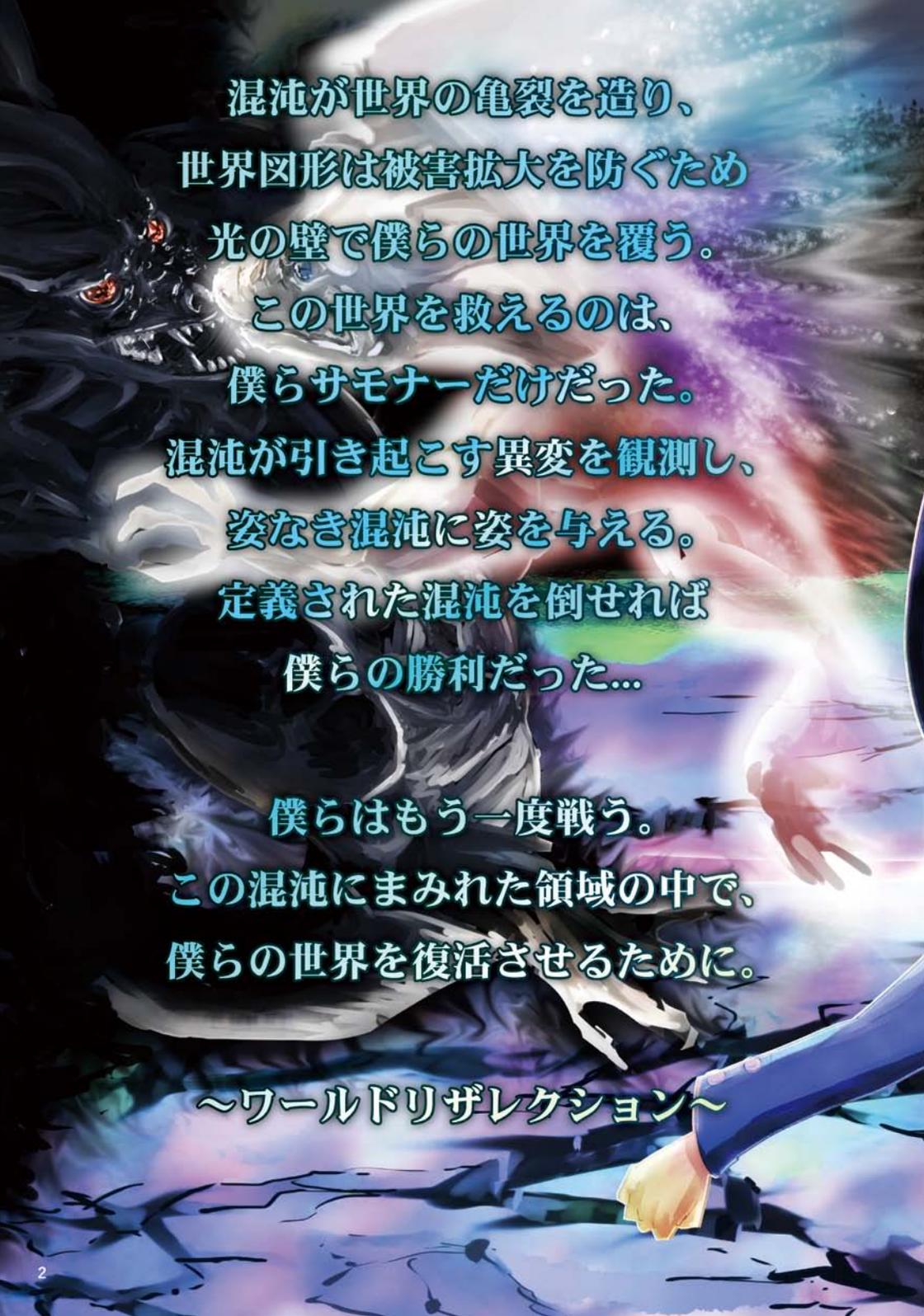
SUMMON SKATE EX

◆ 体験版 ◆

それは、
混沌の出現を
意味した。

僕らの世界を守る戦いが、
今始まる。





混沌が世界の亀裂を造り、
世界凶形は被害拡大を防ぐため
光の壁で僕らの世界を覆う。
この世界を救えるのは、
僕らサモナーだけだった。
混沌が引き起こす異変を観測し、
姿なき混沌に姿を与える。
定義された混沌を倒せば
僕らの勝利だった...

僕らはもう一度戦う。
この混沌にまみれた領域の中で、
僕らの世界を復活させるために。

～ワールドリザレクション～



SUMMON SKATE
EX

作：保田 琳

◆ 体験版 ◆

目次

はじめに	5	戦闘パート	60
関連アイテム	7	GMフェイズ	61
世界崩壊の時系列	8	滑走フェイズ	62
世界観説明	9	召喚フェイズ	63
キャラクター	15	戦闘関連のルール	64
PCについて	16	PCの状態	64
PC作成	18	技の効果と発動	64
①プレイヤー名記入	18	カオスフィギュアの破壊目的	67
②タグ付け	19	ユニゾン演技・ユニゾン召喚	68
③能力値決定	20	Q&A	70
④名付け	20	ゲームマスター	71
⑤レベルアップ	21	GMについて	72
滑走召喚具&トリック	22	戦闘のバランス調整	73
フィギュア	24	セッション形式	74
攻撃フィギュア系統の図形	38	GM向けの物品	75
回復フィギュア系統の図形	40	ショートプログラム作成	76
特殊フィギュア系統の図形	42	異変作成	77
スタイル	44	NPCコマ	78
⑥設定	46	NPC作成例	79
セッション	47	SP混沌に輝く影響	80
セッション形式	48	SP学校の混沌	82
ショートプログラム (SP) の流れ ..	49	LP始まりのイェロー	84
ロングプログラム (LP) の流れ ..	50	WR僕らの世界を取り戻すために	98
ワールドリザレクション (WR) の流れ ..	51	カオスフィギュア	99
判定ルール	52	ボン	103
マナルール	53	切り札	104
調査・展開パート	54	シンボル	105
構築・復活パート	56	カオスフィギュア作成	138
取引パート	58	あとがき	150

はじめに

キャラクター

セッション

ゲームマスター

カオスフィギュア

はじめに

TRPG（テーブルトーク・ロールプレイングゲーム）とは、ゲームマスター（GM）とプレイヤーを分担し、ゲーム世界を舞台に「一緒に物語をつくることを楽しむ」協力ゲームです。

TRPGの基本

GMはシナリオをもとに司会進行を行ない、プレイヤーはプレイヤーキャラクター（PC）を操作し、GMとやり取りしながらゲームを進めます。

PCにとっての勝敗はありますが、プレイヤーとGMの間には明確な勝敗はありません。それゆえ、参加者全員が楽しんだもの勝ちなのです。

サモンスケートEX（エキシビジョン）

- プレイ人数：2～5人。
- プレイ時間：2～3時間。
- 対象年齢：12歳以上推奨。

どんなシナリオについても「世界を脅かす混沌を浄化して世界を守る」ことが目的となります。

PCはサモナーとして覚醒した人間です。

サモナーは混沌に立ち向かえる唯一の存在で、彼らの活躍がなければ世界が滅びます。

巨大な召喚図形を滑って描き、超常存在のフィギュアを召喚して戦いましょう！

エキシビジョンとあるように勝敗が第一でなく、楽しく遊ぶことこそがこのゲームの醍醐味です。

TRPGを遊ぶ時に皆で覚えておくこと

TRPGを遊ぶ時の基本的なルールです。

- ・参加者全員が楽しくなるように遊びましょう。
- ・プレイヤーはGMの指示に従いましょう。
- ・プレイヤーとPCは近しくも別の存在です。
- ・マナーを守り、暴言や大声は控えましょう。

■ルールを間違えた時

ゲームは巻き戻さずに、気づいた時点から正しいルールを適用しましょう。

PCの生死に関わることであっても、それまでの運用はそのままにしましょう。

ゲームマスターの権限

司会進行役であるゲームマスター（GM）は、セッション中、様々な権限を持ちます。

その権限はゲームを「楽しく」円滑に進めるためのルールだということを忘れてください。

また、プレイヤーはこれらを理解した上でGMに協力的に接しましょう。

●セッション中は、ルールブックやプレイヤーよりもGMの裁定を優先します。

●GMはルールの変更・調整、新たなルールの作成などをしてもかまいません。

●プレイヤーのダイスを振る行為でGMが指示していないものは無効にできます。

ロールプレイ

TRPGはキャラクターになって演技する、ロールプレイで遊ぶこともできます。

役者のように話さなくてもかまいません。

演技が気恥ずかしい時は、PCの言葉や動作を小説の3人称のようにして伝えてみましょう。

例：少女は首を傾げながらお礼を言います。

用意するもの

- ・ルールブック（本書） ・筆記用具
- ・おはじき 20～30個 ・キャラクターシート（右図） P C人数
- ※ゲームボード、※駒、※6面体ダイス8～12コ
- ※クリアファイル、ホワイトボードマーカー黒と他5色、マーカー消し（※はB O X版サモンスケートに含まれています）
- （クリアファイルがない場合は、鉛筆やフリクションペンを用意します）



難易度の選択

サモンスケートは、プレイヤーに合わせて、難易度を選ぶことができます。自分たちに合った難しさと遊んでみてください。

- ▶ **EASY** 図形パズルが苦手な人向け
- ▶ **NORMAL** 普通に遊んでみたい人向け
- ▶ **HARD** 難題をやりたい人向け

世界観用語集

無秩序たる混沌	カオスとも。世界図形を侵食し、一部に取り込もうとする。形のない存在。
世界図形	宇宙を構成する法則を生み出し管理する姿形という概念そのものを司る超常存在。
隔離世界	光の檻により世界と隔離されたことで、マナの密度が増した空間。
マナ	観測された存在。意味や形、力を表し、フィギュアを生み出す源となる。
サモナー	フィギュアを召喚できる存在。滑走召喚具をもつ者はフィギュアスケーターとも呼ぶ。
フィギュア	超常存在を意味する召喚図形から召喚され、この世界で姿形を得た存在。
シンボライズ	異変を意味づけることで、混沌を実体化（カオスフィギュア）させる行為。
カオスフィギュア	世界に侵入した混沌がシンボライズによって変容した姿形。倒すべき敵。
カオスシード	物体に宿った混沌の結晶体。精神のみならず、姿そのものを変化させることもある。
ユニゾン!	お互いの心が同調すること。協力召喚と協力滑走が可能となる。

形式表記&ルール用語集

< > =能力、《 》 =フィギュア・シンボル、[] =計算式【 】 =強化、【 〃 】 =弱体化	
セッション	T R P Gでゲームプレイすること。アドリブなどを利かすことから名づけられた。
GM	ゲームマスターの略。ゲームの司会進行役をするホスト・プレイヤー。
プレイヤー	ゲームの参加者。基本的にP C（後述）を操作する。
キャラクター	ゲーム世界における登場人物。GMの操作するキャラクターは <small>ノンプレイヤーキャラクター</small> N P C という。
P C	プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーが操作する主役キャラクターのこと。
HP	ヒットポイントの略。キャラクターの精神の強さを表している。
ダイス	6面体サイコロのこと。1 DやD 6 6はD I C Eの頭文字の略です。
1 D / 2 D	数分の6面ダイスを振ること。2 Dの場合、出目を合計する（表記：②～⑫）。
D 6 6	6面ダイスを2個振り、それぞれ十の位と一の位を表す方法（表記：□□～□□□□）。
R o C	ロールオアチョイスの略。ダイスを振って決めるか、表から選択すること。

関連アイテム



サモンスケートBOX版

BOX版をお持ちの方は、マナ用のおはじきが必要となるだけで、このページの※に関しては別途用意する必要はありません。

ショートプログラム形式のソロシナリオやランダムシナリオ、他4本が付属しています。

【内容物】

- ・ゲームボード（マグネットシート仕込み）
- ・ホワイトボードマーカー 6色（黒青緑赤橙黄色）
- ・ホワイトボードマーカー消し×3
- ・マグネット駒4色各1個+黄色2個
- ・ダイス（6面体）×8（2色×4）
- ・フィギュアカード×22
（ヴィーナスの技効果は上方修正あり）
（夜叉・ミカエル・レラージュ・クーフーリン・イシュタル・ヘカテー・アルラウネは含まれません）
- ・キャラクターカード×5（レベル0相当）
- ・シンボルカード×12
- ・GMカード×1
- ・透明クリアファイル×1
 - ・カオスフィギュアシート5種類
 - ・マップシート（市域）1種類

マナ

20～30コあるおはじきやチットを用意します。各参加者の取りやすい場所に置いたものを場マナと表現し、マナを参加者に渡す時はそこから引き抜いて渡します。

おはじきは百円ショップなどにあります。

※ホワイトボードマーカー

シートをクリアファイルに入れて遊ぶ時に使います。

黒とP C人数分の色のマーカーが必要です。

下書き用の黄色もあると便利です。

マーカー消しは布やフェルトで代用できます。



※ダイス

6面体ダイスを8～12コ用意します。

1人1人ダイスを所有しているのであれば、2種類のダイスを2コずつ用意してください。

P Cコマやマナの放出のランダム座標決定時に一度に座標を決めることができます。



※カオスフィギュアシート

上からホワイトボードマーカーで書けるようにカオスフィギュアシートをクリアファイルに入れます。

カオスフィギュアシートは公式サイトからPDFをダウンロードできます。

コンビニなどで印刷した方が、白文字がくっきり表示されます。



※ゲームボード

上からホワイトボードマーカーで書けるようにゲームボードシートをクリアファイルに入れて保護します。

さらにマグネットシートを下敷きに入れて、マグネット駒で管理すると便利です。

BOX版のゲームボードはマグネットシート仕込みなので、ある場合はお使いください。

ゲームボードに鉛筆で直書きする場合、各P Cで線の形状を変えればプレイできます。ただ、色を変えて遊ぶことをおすすめします。



世界崩壊の時系列

サモンスケートでは、混沌と戦います。
この世界崩壊の時系列は、PCであるサモナーたちによる活躍がない場合の滅んでいく様子です。
この崩壊を防ぐのが、PCたちの目的となります。

● “無秩序たる混沌” が世界と接する境界にわずかな亀裂をつくります。

● わずかな亀裂から混沌（の一部）が侵入します。

● 混沌の影響で世界に異変が発生します。

● 人々が異変を通して混沌を観測できます。

● 誰かが混沌を定義（シンボライズ）します。

● 混沌はカオスフィギュアという形を得ます。

● 混沌が定義された形や意味に従い行動します。

● 世界が崩壊し、姿形が保てなくなります。

● 崩壊した世界が隔離され、混沌領域化します。

○ 混沌領域が完全に“無秩序たる混沌”となります。

ショートプログラム

この段階で世界図形が隔離世界を構築し、サモナー自身が混沌を定義（シンボライズ）して倒す物語です。

ロングプログラム

この段階で世界図形が隔離世界を構築し、世界が崩壊する前にカオスフィギュアを倒す物語です。

ワールドリザレクション

世界を取り戻すために、サモナーが混沌領域へ踏み込む物語です。

BOX版とのシナリオの違い

BOX版サモンスケートは、謎解きボードゲーム風RPGに遊べる「ショートプログラム」だけでした。
TRPG版では、すでに定義（シンボライズ）された混沌、カオスフィギュアとの戦いを描く、従来のTRPGらしい「ロングプログラム」。

混沌によって滅んだ隔離世界を取り戻すため、失われた隔離世界の日常をプレイヤーが語ることで世界構築していくストーリーテリング風RPGの「ワールドリザレクション」。
計3つのシナリオ方式を用意しました。

世界観説明

世界図形

世界を構成する姿形そのものです。

“無秩序たる混沌”から奇跡の誕生を成し遂げた原初のフィギュアにして、宇宙そのものを管理している超常存在です。世界図形の中には幾多もの超常存在が存在しています。

世界図形自体に意識は存在しません。ただ、世界の存続と、混沌に対する防衛機構の仕組みが機能しています。

機能

- ・混沌の侵入を感知すると隔離世界を形成するため光の壁で周囲を囲う。
- ・隔離世界が消失した場合、人々の記憶やデータを基にできる限り復元する。
- ・隔離世界内にコスモスやサモナー、フィギュアを発生させ混沌の浄化を手助けする。
- ・サモナーに混沌浄化の知識と力を授ける。

無秩序たる混沌

世界図形が生まれる前から存在します。

特定の姿を持たず、また、保つことを知らない存在です。

姿形を得て、保たれた存在である世界図形を混沌に戻そうとします。

“無秩序たる混沌”が世界に亀裂を入れ、世界の亀裂から侵入した混沌の一部が異変を

まき散らします。何らかの本質が付与されます。

侵入した混沌の一部は世界図形を混沌化させ（多くはその前に隔離世界に閉じ込められます）、世界を混沌領域に変えてから、元の存在である“無秩序たる混沌”へと帰ろうとします。

混沌の状態のままでは、姿形を持たず、サモナーやフィギュアはそれを浄化できません。

世界構造

マナ：観測され、存在していることを表す力のことです。



隔離世界

世界図形が世界の亀裂から混沌の侵入を感知した時、その周辺を巨大な結界で覆い混沌の被害が広がらないよう抑える防衛機構です。

強いマナを持つ存在（サモナーやフィギュア、混沌）だけが見える光の壁で混沌を閉じ込めており、隔離世界内は混沌によりマナ密度が跳ね上がり、物理法則などを無視した摩訶不思議な現象が発生し、放っておけば、混沌領域化します。

隔離世界は混沌を対処するため、サモナーを補佐できる姿形をした分身コスモスを遣わす。

隔離世界の消失

隔離世界は、世界の亀裂から侵入した混沌が浄化されると消失されます。

混沌領域と化した場合は、“無秩序たる混沌”の一部となり、世界図形は隔離世界で空いた場所を周囲の情報を元にしてできる限り復元します。

混沌によって隔離世界が消失したとしても、表面上は何の変化もないのです。多少の記憶違いは時間が経てば風化します。

混沌領域

カオスフィギュアの浄化に失敗したり、世界の亀裂が広がりがすぎたりして隔離世界内が混沌化し、万物が姿形を保てなくなった状況です。

“無秩序たる混沌”化の一手手前まで来ており、全てを混沌が覆うのも時間の問題です。

この状態になるとコスモスは意識を失います。

サモナーの逆侵入

不安定な混沌領域になった直後なら、隔離世界の外からサモナーが逆侵入できます。

長居すれば混沌の一部となってしまいます。

その前に混沌領域の元凶であるカオスフィギュアを浄化できれば、隔離世界を取り戻せます。

■ 隔離世界

ゲームは隔離世界が舞台となります。

隔離世界の分身「コスモス」とサモナー（PC）が協力して、世界の亀裂を塞ぎます。

隔離世界はマナを閉じ込めるため、混沌やサモナーは外界との行き来ができません。



光の檻：世界図形の防衛機能。マナの塊である混沌を閉じ込める隔離世界をつくりだす。



はじめて

コスモス

コスモス

隔離世界の分身たる案内役フィギュアです。
 サモナーを補佐する存在として人に近い意識
 を持ち合わせた姿形になっています。
 姿形は千差万別で、金属パーツの集合体や
 人間、動物の姿を取るものなどがあります。

能力

- ・金属パーツの集合体や人、動物の姿をとる
- ・隔離世界の事象を修復、復元、修正できる
- ・戦闘時に立方体の結界、ステージを形成する
- ・隔離世界内の時間を巻き戻せる



▶ サモナーについて

世界に侵入した混沌を定義し、それに見合った姿形を与えることで、混沌を倒せる唯一の存在です。

サモナーは単に召喚者というだけではありません。

異変の観測者であり、混沌の定義者であり、凶形に意味を与える提供者でもあります。

サモナーになれる存在

サモナーになれるのは、凶形に姿形を与えられるほどの魔力を十分に宿している存在だけです。

魔力のあるなしは、隔離世界の光の壁が見えるかどうかで判断できます。光の壁が見えないのは魔力を持たない一般人です。また、混沌に味方する者をカオスサモナーといいます。

滑走召喚具

召喚凶形を描くためのスケート靴などです。これを用いて素早く大きな凶形を描くサモナーのことをフィギュアスケーターとも呼びます。

滑走召喚具は小さくでき、キーホルダーやペンダントにして持ち運びが可能です。

サモナーとしての知識、影響

サモナーとして覚醒した時点で、天啓のごとく混沌を浄化するのに必要な知識を得ます。

召喚の仕方なども感覚的に理解します。

また、普段の生活において世界の秘密を暴露したとしても、世界凶形の影響で周囲の人は本気にしてくれません。



▶ フィギュアについて

フィギュアとは、超常存在が姿形を与えられ、この世界に顕現した状態を指します。

超常存在は絵や文学、歌などからその存在を知られ、理解されることでこの世界と結びつきます。

サモナーが現世に超常存在を結びつけること

を招魂と呼び、招魂された超常存在はゲートである召喚凶形を通して姿形を得て、フィギュアとなります。

力を使い果たすと超常存在は姿形を失いますが、再召喚すれば再びフィギュアの姿形を得ます。

▶ カオスフィギュアについて

カオスフィギュアをシンボライズできるのは、混沌に気付いたPCと魔力の高いNPCです。

カオスフィギュアは時間が経てば経つほど強力な個体へと成長します。

カオスフィギュアに名前を与えれば、その名前にふさわしい姿へと変貌します。

ニャルラトホテブやハスターといった邪神の姿は、あくまでシンボライズした人間のイメージにしか過ぎず、本物の邪神ではありません。

名前を付けない場合は、その混沌が引き起こした数々の現象と定義づけられた意味を基に姿をつくります。

カオスシード

世界の亀裂から侵入した混沌が物体に取り込まれて、その中で結晶化することがあります。

混沌の結晶をカオスシードといい、宿主を世界の法則から外れた存在と化します。

カオスシードの宿主は自意識をもちますが、世界崩壊を自覚的または無自覚に目指します。

混沌が召喚図形によってフィギュアとなる時、姿形はそっくりとなりますが、混沌のために戦います。

混沌の影響をなくしたものは魔石とよばれ、超常存在を招魂しやすささせる力があります。

狂信者たりえるカオスサモナー

カオスシードの宿主となり、自覚的に世界崩壊を目論むと、その行動に理由を欲します。

そして、その理由のひとつとなるのが、既存の社会文化にある破滅的な神への信率です。

彼らは文献やインターネットを通してその神を探そうとします。そこで多くの人間が探し当てるのが世界終末論や20世紀に生まれたばかりの神話…「クトゥルフ神話」です。

特に「クトゥルフ神話」には邪神と呼ばれる人知の追いつかない未知なる存在が多数登場し、その名が記されています。カオスシードを秘めし人間は内なる混沌を邪神の言葉だと誤認し、邪神の降臨を目論みます。

彼らに相応しい魔力があれば、カオスサモナーとして混沌を間違った形でシンボライズするでしょう。



#1074

PCについて

PC（プレイヤーキャラクター）とはプレイヤーの分身であり、ゲームの
主役です。

サモナーへ覚醒すると同時に、自身にかかわりの深い滑走召喚具を得ます。

ゲームを遊ぶために

サモンスケートを遊ぶには、PC作成によって作成されたキャラクターがBOX版に付属するキャラクターカード（レベル0相当）を用います。

右図のシートはレベル2の完成図です。

PCを作成するならページをめくります。

あなただけのキャラクターを想像しましょう！
ダイスを使うランダム決定表があなたのキャラクター作成をサポートしてくれます。

PC作成中、いい発言をした人がいたら、場からマナを渡してイネネをしてあげてください。

マナを渡そう

PCは、プレイヤーがゲーム世界を観測するための分身として形作られる大事な要素です。

PCをつくる時にフォローしたり、盛り上がったしたら場のマナ（おはじきやチット）を渡します。

【マナの発生】

PC作成時のフォローや関係性の構築、設定の相談などをした参加者（GM、プレイヤー）がいた時、誰でも場からマナを相手に渡せます。

PC共通技

PCは全員、「全力滑走」と「マナトレース」が使えます。

「全力滑走」は滑走フェイズ、「マナトレース」は召喚フェイズにそれぞれ使用できます。

① 全力滑走

滑走

滑走前に運動判定をする。成功で自身の移動距離+2。失敗で自身の移動距離-2。スピードを出して滑る。失敗するとこける。

① マナトレース

召喚

1マナ消費するごとに、自身のトレース線を1距離分引ける。
マナを召喚陣に使う線の形に変える。

技の説明

- ① 技名：技の名称です。
- ② タイミング：技を使う機会です。
滑走：滑走フェイズ時に使います。
召喚：召喚フェイズ時に使います。
ダメージ：ダメージ時に使います。
- ③ 内容：技の効果と描写。
[1回のみ] …1回の戦闘中に1回使用できます。
[コスト] …そのターン中の移動距離を消費します。
「滑走不能」では使用できません。

① ステップ ① 一クエンス

② 1走

[1回のみ] 自身は2距離スケートする。

華麗なステップを魅せる技。

YAGCO

SUMMON SKATE

キャラクターシート 記入例

作成日：2019/8/9 プレイヤー名：あそぶひとのなまえ

キャラクタータグ

性別 女性

年齢 17歳

職業/所属 天文部

特技 バレエ

特徴 機嫌が良いと鼻歌

能力 イラストやメモなど

能力 9

精神力 8

精神力 9

キャラクター名
ツマブキ アリスキシカイトと幼馴染
ツマブキ イブキと家族

召喚具

ローラーシューズ

経歴

親代わりの人に育てられた
大切なペットがいた
お気に入りのスポットがある

2

LXII

許容契約ランク

9

X 1 2 3 4 5 6

契約フィギュア

名称：フォルトゥナ

技名：運命の車輪

効果：ダイス1個の出目を自由に
変更する。

RANK

9



名称：

技名：

効果

RANK



名称：

技名：

効果

RANK

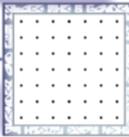


名称：

技名：

効果

RANK



トリック

① スリー・キックアップ 滑走

[1回のみ] 自身の隣接座標へ3本トレス
線を描く。
勢いをつけて回転ジャンプを決める技。

共通技

① 全力滑走 滑走

滑走前に運動判定をする。成功で自身の
移動距離+2。失敗で自身の移動距離-2。
スピードを出して滑る。失敗するとこける。

① マナトレス 召喚

マナを1点消費するごとに、自身のトレス
線を1距離分引ける。
マナを召喚陣に使う線の形に変える。

スタイル

サイキッカー

① ヒーリング 滑走

[コスト3] 1ターンに1回だけ自身から1距離
にいるPCひとりのHPを1点回復する。
苦痛を和らげ、勇気を与えるPSI。

PC作成

プレイヤーキャラクターを作成するルールです。
キャラクターシートを使ってPCを作成します。



- ①プレイヤー名記入 作成日に日付を、プレイヤー名に名前を書きます。
- ②タグ付け 性別・年齢・職業 / 所属・特技・特徴のタグを決めます。
- ③能力値決定 各7点の能力値に5点を割り振ります（最大11点）。
- ④名付け PCの名前を決め、キャラクター名に記入します。
- ⑤レベルアップ GMが指定した初期レベルまでレベルアップします。
- ⑥設定 PCの設定を決めます。
- 完成です。

①プレイヤー名記入

ここに作成日とプレイヤー名を書きます。

キャラクターシートの説明

- ①作成者欄：作成日やプレイヤー名。
- ②キャラクター名：キャラクターの名前。
- ③タグ：キャラクターを構成する単語群。
- ④能力：運動・精神・魔力の数値。
- ⑤レベル：覚醒段階。レベル1以上で許容契約ランクをもつ。
- ⑥召喚具：トレース線を引く道具。
- ⑦トリック：1戦闘1回だけ使えるサモナーの滑走技。
- ⑧経歴：過去にあった出来事。
- ⑨契約：契約したフィギュアの名前、ランク、召喚図形、技。
- ⑩スタイル：レベル2以上で得る超人的な姿とスタイル固有技。



② タグ付け



サモナー（PC）となる人間のキャラクター構成要素を決めます。
性別・年齢を決めた後、年齢的に社会人だと思えば職業表、学生なら所属表から決めます。
大学生なら部でなくサークルでもよいでしょう。その後、特技・特徴を決めます。

■ タグの決め方

自由記述またはR o C（ロールオアチョイス）…ダイスを振って決めるか表から選びます。

● 表の使い方

左端の数値はダイスの目出に対応しており、単語（計算式なら答え）を該当箇所へ書きます。表を使わず自分で

■ 初めての時のオススメ

性別・年齢は自分に似せるとよいでしょう。

● 性別表 D6(RoC)

<input type="checkbox"/>	プレイヤーと同じ性別を記入
<input type="checkbox"/>	男性
<input type="checkbox"/>	女性
<input type="checkbox"/>	女性
<input type="checkbox"/>	男性
<input type="checkbox"/>	その他（両性、無性、不明など）

[その他] は詳しく記述してもしなくてもどちらでもかまいません。

● 年齢表 D6(RoC)

<input type="checkbox"/>	1D+10 (11~16) 歳
<input type="checkbox"/>	1D+16 (17~22) 歳
<input type="checkbox"/>	2D+16 (18~28) 歳
<input type="checkbox"/>	3D+20 (23~38) 歳
<input type="checkbox"/>	4D+30 (34~54) 歳
<input type="checkbox"/>	5D+50 (55~80) 歳

ダイスで年齢幅を決めた後、計算式に書かれた数のダイスを振って年齢を決めます。

年齢的に、学生か社会人か決めてください。

● 職業表 D66(RoC)

<input type="checkbox"/>	アーティスト	<input type="checkbox"/>	主婦/主夫
<input type="checkbox"/>	医師	<input type="checkbox"/>	職人
<input type="checkbox"/>	院生	<input type="checkbox"/>	生産者
<input type="checkbox"/>	裏方	<input type="checkbox"/>	接客業
<input type="checkbox"/>	占い師	<input type="checkbox"/>	先生
<input type="checkbox"/>	運転手	<input type="checkbox"/>	探偵
<input type="checkbox"/>	大家	<input type="checkbox"/>	デザイナー
<input type="checkbox"/>	歌手	<input type="checkbox"/>	店長
<input type="checkbox"/>	看護師	<input type="checkbox"/>	ドライバー
<input type="checkbox"/>	記者	<input type="checkbox"/>	農家
<input type="checkbox"/>	警察官	<input type="checkbox"/>	俳優・声優
<input type="checkbox"/>	警備員	<input type="checkbox"/>	フリーター
<input type="checkbox"/>	研究者	<input type="checkbox"/>	プログラマー
<input type="checkbox"/>	公務員	<input type="checkbox"/>	プロ選手
<input type="checkbox"/>	サラリーマン	<input type="checkbox"/>	弁護士
<input type="checkbox"/>	司書	<input type="checkbox"/>	メイド/執事
<input type="checkbox"/>	社長	<input type="checkbox"/>	モデル
<input type="checkbox"/>	宗教職	<input type="checkbox"/>	料理人

● 所属表 D66(RoC)

<input type="checkbox"/>	生徒会	<input type="checkbox"/>	柔道部
<input type="checkbox"/>	図書委員	<input type="checkbox"/>	書道部
<input type="checkbox"/>	保健委員	<input type="checkbox"/>	新聞部
<input type="checkbox"/>	放送委員	<input type="checkbox"/>	水泳部
<input type="checkbox"/>	美化委員	<input type="checkbox"/>	体操部
<input type="checkbox"/>	風紀委員	<input type="checkbox"/>	卓球部
<input type="checkbox"/>	囲碁将棋部	<input type="checkbox"/>	ダンス部
<input type="checkbox"/>	演劇部	<input type="checkbox"/>	テニス部
<input type="checkbox"/>	応援部	<input type="checkbox"/>	サッカー部
<input type="checkbox"/>	天文部	<input type="checkbox"/>	バスケット部
<input type="checkbox"/>	科学部	<input type="checkbox"/>	パソコン部
<input type="checkbox"/>	弓道部	<input type="checkbox"/>	バレー部
<input type="checkbox"/>	軽音楽部	<input type="checkbox"/>	美術部
<input type="checkbox"/>	剣道部	<input type="checkbox"/>	文芸部
<input type="checkbox"/>	登山部	<input type="checkbox"/>	野球部
<input type="checkbox"/>	茶道部	<input type="checkbox"/>	陸上部
<input type="checkbox"/>	吹奏楽部	<input type="checkbox"/>	料理部
<input type="checkbox"/>	写真部	<input type="checkbox"/>	帰宅部

● 趣味表 D66(RoC)

<input type="checkbox"/>	暗算	<input type="checkbox"/>	書道
<input type="checkbox"/>	占い	<input type="checkbox"/>	新体操
<input type="checkbox"/>	運転	<input type="checkbox"/>	水泳
<input type="checkbox"/>	演技	<input type="checkbox"/>	スケート
<input type="checkbox"/>	園芸	<input type="checkbox"/>	スケボー
<input type="checkbox"/>	家事	<input type="checkbox"/>	ダンス
<input type="checkbox"/>	歌唱	<input type="checkbox"/>	生配信
<input type="checkbox"/>	楽器	<input type="checkbox"/>	パソコン
<input type="checkbox"/>	株取引	<input type="checkbox"/>	美術
<input type="checkbox"/>	鑑定	<input type="checkbox"/>	評論
<input type="checkbox"/>	機械いじり	<input type="checkbox"/>	武術
<input type="checkbox"/>	球技全般	<input type="checkbox"/>	勉強
<input type="checkbox"/>	筋トレ	<input type="checkbox"/>	TRPG
<input type="checkbox"/>	サーフィン	<input type="checkbox"/>	ボードゲーム
<input type="checkbox"/>	逆立ち	<input type="checkbox"/>	マラソン
<input type="checkbox"/>	撮影	<input type="checkbox"/>	妄想
<input type="checkbox"/>	執筆	<input type="checkbox"/>	ヨガ
<input type="checkbox"/>	写真	<input type="checkbox"/>	料理

● 特徴表 D66(RoC)

<input type="checkbox"/>	よみがえり	<input type="checkbox"/>	友達が多い
<input type="checkbox"/>	色っぽい	<input type="checkbox"/>	努力家
<input type="checkbox"/>	歌が上手い	<input type="checkbox"/>	忍者
<input type="checkbox"/>	オカルト	<input type="checkbox"/>	忍耐強い
<input type="checkbox"/>	カッコいい	<input type="checkbox"/>	熱血
<input type="checkbox"/>	カリスマ	<input type="checkbox"/>	野武士
<input type="checkbox"/>	かわいい	<input type="checkbox"/>	派手
<input type="checkbox"/>	傷跡	<input type="checkbox"/>	美形
<input type="checkbox"/>	貴族	<input type="checkbox"/>	表現が豊か
<input type="checkbox"/>	クール	<input type="checkbox"/>	病弱
<input type="checkbox"/>	ゴリラ	<input type="checkbox"/>	威圧的
<input type="checkbox"/>	写真記憶	<input type="checkbox"/>	誇り高い
<input type="checkbox"/>	秀才	<input type="checkbox"/>	ミステリアス
<input type="checkbox"/>	俊敏	<input type="checkbox"/>	眼鏡
<input type="checkbox"/>	力強い	<input type="checkbox"/>	目ざとい
<input type="checkbox"/>	厨二的	<input type="checkbox"/>	裕福
<input type="checkbox"/>	手先が器用	<input type="checkbox"/>	有名人
<input type="checkbox"/>	鉄面皮	<input type="checkbox"/>	楽道家

能力値決定へ

③能力値決定

初期値7点ある運動・精神・魔力の能力値に追加の5点を割り振ります。
ひとつの能力値の最大は11点です。能力値の合計が26点になるか確認しましょう。



運動能力。
身体能力や運動技術がどれだけ高いかを表します。

招魂相性 攻撃フィギュア

全力滑走が関係します。
物理的な攻撃を防ぎます。

プロ選手や体育会系の人が高い傾向にあります。



精神力。
メンタルや知性、洞察力がどれだけ高いかを表します。

招魂相性 回復フィギュア

HP量が増えます。
精神的な攻撃を防ぎます。

文学者や文化系の人が高い傾向にあります。



召喚図形の維持、混沌への干渉力がどれだけ高いかを表します。

招魂相性 特殊フィギュア

何度も召喚できるフィギュアの数が増え、魔法的な攻撃を防ぎます。

クリエイターや芸術系の人が高い傾向にあります。

④名付け

キャラクターに名前を付けます。
思いつかない時は下記の名前決定表を用います。

●名前決定表 D66 苗字と名前です。名前は男性風/女性風どちらを選んでもかまいません。

苗字ランダム決定表

<input type="checkbox"/>	アンドウ	<input type="checkbox"/>	キシ
<input type="checkbox"/>	タナカ	<input type="checkbox"/>	スメラギ
<input type="checkbox"/>	スズキ	<input type="checkbox"/>	ウラ
<input type="checkbox"/>	ヤマモト	<input type="checkbox"/>	キム
<input type="checkbox"/>	タカハシ	<input type="checkbox"/>	チョウ
<input type="checkbox"/>	イトウ	<input type="checkbox"/>	ジン
<input type="checkbox"/>	ミズタニ	<input type="checkbox"/>	チャン
<input type="checkbox"/>	トウゴウ	<input type="checkbox"/>	キャンテロロ
<input type="checkbox"/>	オダ	<input type="checkbox"/>	ブラッドレイ
<input type="checkbox"/>	トヨトミ	<input type="checkbox"/>	ブルシェンコ
<input type="checkbox"/>	サクラノ	<input type="checkbox"/>	ブリツカヤ
<input type="checkbox"/>	ストウ	<input type="checkbox"/>	ペトレンコ
<input type="checkbox"/>	コツカ	<input type="checkbox"/>	ミラー
<input type="checkbox"/>	カツキ	<input type="checkbox"/>	ホーク
<input type="checkbox"/>	ワタナベ	<input type="checkbox"/>	ハワード
<input type="checkbox"/>	ヤマザキ	<input type="checkbox"/>	カイザー
<input type="checkbox"/>	セジリ	<input type="checkbox"/>	ハミルトン
<input type="checkbox"/>	オオハラ	<input type="checkbox"/>	クワン

名前ランダム決定表

<input type="checkbox"/>	ジロウ/ミナコ	<input type="checkbox"/>	マスラオ/ナデシコ
<input type="checkbox"/>	ミノル/ミノリ	<input type="checkbox"/>	ジئم/スイコ
<input type="checkbox"/>	イツキ/シオリ	<input type="checkbox"/>	シュン/ミヤオ
<input type="checkbox"/>	アキノリ/アキコ	<input type="checkbox"/>	ジュンファン/ヒョジュ
<input type="checkbox"/>	ユヅル/マオ	<input type="checkbox"/>	ウェイ/ズジュン
<input type="checkbox"/>	タゲシ/ユウコ	<input type="checkbox"/>	ホンポー/シュエ
<input type="checkbox"/>	ショーマ/レイナ	<input type="checkbox"/>	ハーリック/クリシェ
<input type="checkbox"/>	アユム/キサ	<input type="checkbox"/>	ケヴィン/ガブリエル
<input type="checkbox"/>	エイト/ヒロコ	<input type="checkbox"/>	ネイサン/アシュリー
<input type="checkbox"/>	カズヤ/リエ	<input type="checkbox"/>	アレクセイ/サーシャ
<input type="checkbox"/>	レイ/イズミ	<input type="checkbox"/>	ユーリ/ユリア
<input type="checkbox"/>	ユウジ/シズカ	<input type="checkbox"/>	ルアン/スルヤ
<input type="checkbox"/>	ケン/サクラ	<input type="checkbox"/>	トニー/リジー
<input type="checkbox"/>	ミカツキ/スイレン	<input type="checkbox"/>	ステファン/サラ
<input type="checkbox"/>	ナツメ/ツバキ	<input type="checkbox"/>	ビート/エレナ
<input type="checkbox"/>	カイト/レナ	<input type="checkbox"/>	クレイグ/カタリーナ
<input type="checkbox"/>	リク/ミク	<input type="checkbox"/>	ジェイミー/レティシア
<input type="checkbox"/>	ソラ/ミライ	<input type="checkbox"/>	クリス/エミリー

⑤ レベルアップ

- ・サモナー（PC）としての覚醒段階を決めます。
- ・サモナーとして覚醒した瞬間はレベル0です。
- ・基本的には、セッションの最後（閉幕パート）にレベルアップします。
- ・サモナーによってレベルアップにかかる時間は違います。
- ・レベル0でスタートし、セッション中に急速なレベルアップをするサモナーもいるでしょう。
- ・初期レベルがいくつかはGMが指定します。PCをそのレベルまでレベルアップします。



LKII0 滑走召喚具を選び、トリックを1つ獲得します。

LKII1 魔力点の許容契約ランクを得て、フィギュアと契約します。

LKII2 スタイルを1つ選び、スタイルの技をひとつ獲得します。

LKII3 ユニゾン演技が使用可能になります。

LKII4 許容契約ランクが魔力×2点となります。

LKII5 同じスタイルか違うスタイルの技を追加でひとつ獲得します。

LKII6 許容契約ランクが魔力×3点となります。

滑走召喚具・トリック (p.22)

フィギュア (p.24)

スタイル (p.44)

ユニゾン演技 (p.68)

PC同士の関係性

PCはセッションより前の過去があり、過去に他のPCと知り合っている場合があります。

PC同士に関係性を持たせたい時、話し合うか右の関係性表を隣同士のPCで用います。

PC作成前/後どちらで使用してもかまいません。

PCに年齢差があるなら左。PCが同世代なら右を関係の参考にしてメモに書きます。

関係性表1D (年齢差向け/同年代向け)

- ：複雑/ライバル：単に仲が良いわけではない。
- ▣：師弟/主従：片方の保護下にある。
- ▤：同志/親友：仲間意識が強い。
- ▥：同郷/幼馴染：昔から知っている。
- ▦：親戚/遠縁：間接的な繋がりがある。
- ▧：家族/恋人：生活を共にするなどしている。

滑走召喚具&トリック

滑走召喚具とは

召喚具は、大きくシューズ・ボード・乗物・その他の4種類に分かれます。

4種類の中から、サモナーの得意な滑走召喚具とそれによる技、トリックをひとつずつ選びます。同じ種類の中であれば、召喚具とトリックの組み合わせは自由です。

[1回のみ] … 1回の戦闘中に1回使用できます。

シューズ

🐾 スケートシューズ

アイススケート用のスケート靴。

靴の下にエッジがある。



🐾 ローラーシューズ

かかとの靴底にローラーが仕込まれている靴。

普通に歩くことも可能。



🐾 ローラーズケート

靴にベルトで装着し、靴底に車輪を付けた器具。



① ステップ・シークエンス

滑走

[1回のみ] 自身は自由に3距離スケートする。

華麗なステップを魅せる技。

TRICK

① スリー・キックアップ

滑走

[1回のみ] 自身の隣接座標へ3本トレス線を描く。

回転しながら脚の振り上げを決める技。

TRICK

① ジャンプ・スピン

滑走

[1回のみ] 自身は1距離ずつスケート→スピン→ジャンプ→スピン→スケートする。

勢いをつけて回転ジャンプを決める技。

TRICK

ボード

🐾 スケートボード

板の前後に2輪ずつタイヤが付いた器具。



🐾 キャスターボード

回転軸で板を連結した2輪の器具。



🐾 サーフボード

サーフィン用の板。



① キックフリップ

滑走

[1回のみ] 自身は1距離スケート、1~2距離ジャンプ、1距離スケートする。ジャンプしながらボードを回転させる技。

TRICK

① ブレイブストレート

滑走

[1回のみ] 自身は直線上に1~2距離スケートしてから1~3距離ジャンプする。直線上に進み、高くジャンプする技。

TRICK

① ウェーブスライド

滑走

[1回のみ] 自身は1距離ジャンプ、1~2距離スケート、1距離ジャンプする。波に乗るように飛び跳ねを決める技。

TRICK

滑走召喚具の設定

サモナーがフィギュアを召喚する時に使う滑走具です。

- ・召喚具がないと戦闘中、移動距離が半減し、ボーンと接触すると逆に1ダメージ受けます。
- ・召喚滑走具で滑った時、マナのごもった光り輝く軌跡（トレース線）が残りに召喚に使えます。
- ・それぞれのサモナー専用品です。サイズを小さくし、キーホルダーのように持ち歩けます。

乗物

🐾キックスケーター

脚を推進力にする
ボード付き二輪車。



①ストレートライン

滑走

[1回のみ] 自身は直線上に1~4距離
スケートする。
まったくふれずにまっすぐ進む技。

TRICK

🐾ユニシクル

いわゆる一輪車。



①ロデオスタイル

滑走

[1回のみ] 1D振る。自身の隣接座標へ
[出目] 本トレース線を引く。
暴れ牛のように乗り回す技。

TRICK

🐾バイシクル

いわゆる自転車。



①フルスピード

滑走

[1回のみ] 1D振る。自身は自由に[出目]
距離スケートする。
全速力で進む技。

TRICK

その他

🐾パーソナルモビリティ

本来は電動の立ち乗り器具。
円盤や取っ手のない物など
形状は様々。



①クロスダンス

滑走

[1回のみ] 自身の隣接座標へ十字かX字
状に4本のトレース線を引く。
前後左右に揺れながら踊る技。

TRICK

🐾ホイールチェアー

脚代わりに使う車椅子。
医療器具やスポーツ用
などある。



①ホッピング

滑走

[1回のみ] 自身は自由に1~6距離
ジャンプする。
飛び跳ねるように連続でジャンプする技。

TRICK

🐾スレッド

いわゆるソリ。
雪や芝生の上を
滑る籠。



①パフォーマンス

滑走

[1回のみ] 自身はスピンする。そして、
2マナ得る。
技を繰り返す存在感をアピールする技。

TRICK

フィギュア

フィギュア

レベル0では、セッション中に招魂したフィギュアのみ召喚できます。

レベル1以上でフィギュアのランクの合計値が許容契約ランク内に収まるよう契約できます。

契約したフィギュアは、キャラクターシートの契約フィギュア欄に記入してください。

セッション終了後、契約フィギュアを変更する場合は許容契約ランク内に収まるように調整します。

フィギュアについて

フィギュアとは、姿形と図形の両方を意味する言葉であり、サモンスケートでは神や幻獣、英雄で知られる超常存在が姿形を得た状態を指します。

隔離世界以外で超常存在がフィギュア化しても人並みの能力しか発揮できません。

隔離世界でマナ密度が高まり、マナの結晶体である魔石に超常存在を招魂するのが最も効率が良いやり方とされています。

隔離世界が消失すると魔石も消失し、現世に超常存在を留められなくなってしまいます。

契約フィギュアについて

契約フィギュアとは、サモナーの心や身体に超常存在が宿することで、招魂の必要なく常に召喚可能となったフィギュアのことです。

契約フィギュアは1図形1フィギュアを表すこともあれば、複数の図形が1つのフィギュアの多面性を表す（召喚する存在は同じ）こともあります。

■フィギュア

カオスフィギュアを倒すためには、フィギュアの力が必要です。

サモナーは隔離世界にあるマナの結晶体、魔石に招魂することでフィギュアを召喚できるようになります。



サンプルフィギュア

p.26～p.37には攻撃・回復・特殊の召喚対象が決まっているフィギュアデータがあります。

- ・はじめて契約フィギュアを選ぶなら、ここから選ぶとよいでしょう。
- ・許容契約ランク内に取まるよう、ランクが魔力以下のフィギュアを選びましょう。

例：許容契約ランク11なら、エインヘリヤル（ランク4）とドリアード（ランク7）を契約できます。

サンプルフィギュアの説明

- ①意味：フィギュアの意味。
- ②召喚図形：必要なトレース線。
- ③技：技の名称と種類。
 - 🗡️ 攻撃：ダメージを与える技。
 - 🟢 回復：マスやHP回復する技。
 - 🌟 特殊：支援や妨害する技。
- ④ランク：必要なトレース線の距離。
- ⑤内容：技の効果。
- ⑥解説：フィギュアの由来や説明。



キャラクター

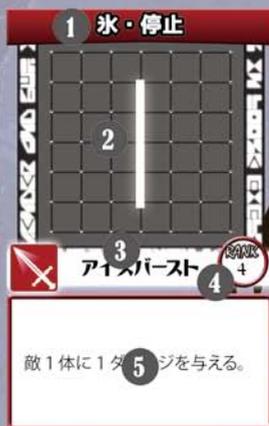
オリジナルフィギュア作成

p.38～43の攻撃・回復・特殊のフィギュアデータから、召喚したい召喚図形を選びます。

- ・図形の意味に由来する超常存在の名称を決定し、キャラクターシートに書き込みます。
- ・サンプルフィギュアの召喚図形や、鏡文字のように反転した召喚図形から選んでもかまいません。
- ・名称を思い浮かばない時は、意味そのものを書き、魔法のような現象とします。

フィギュアデータの説明

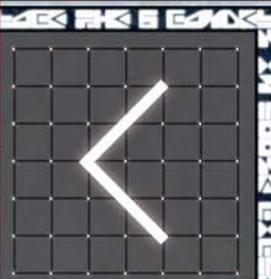
- ①意味：フィギュアの意味。
- ②召喚図形：必要なトレース線。
- ③技：技の名称と種類。
 - 🗡️ 攻撃：ダメージを与える技。
 - 🟢 回復：マスやHP回復する技。
 - 🌟 特殊：支援や妨害する技。
- ④ランク：必要なトレース線の距離。
- ⑤内容：技の効果。



レベル1スタートなら設定へ (p.46)

レベル2ならスタイルへ (p.44)

エインヘリヤル



RANK
4

明日を照らす一撃

敵1体に1ダメージを与える。

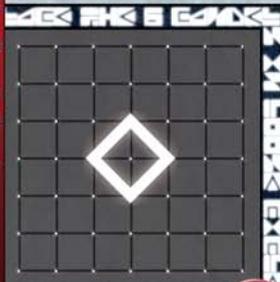
勇気のルーン「ケン」から召喚される、
北欧神話の戦士の英霊。

これ終わったら
旨い飯でも
食おうぜ!



今後とも
よろしくね!

アダンダラ



RANK
4

ライジングクロー

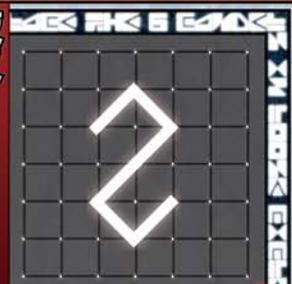
敵1体に1ダメージを与える。

目のシンボルから召喚される、アフリカ
の森に棲むという猫の怪物。



僕に任せろ!

夜叉



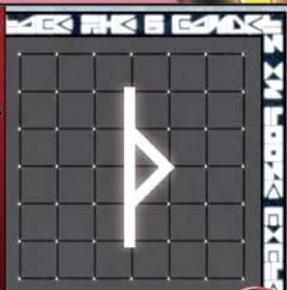
RANK 6

✂ 羅刹斬

敵1体に2ダメージを与える。

半人紋から召喚される阿修羅に仕える、鬼神の一族。

トール



RANK 6

✂ 雷鎚ミョルニル

敵1体に2ダメージを与える。
ダメージダイスの出目ふたつを
どちらかの片方の目に揃えてもよい。

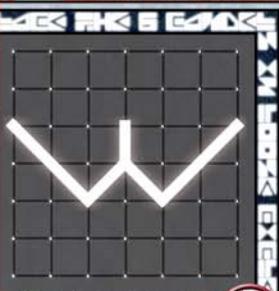
自らを示すルーン「ソーン」から召喚される、北歐神話の雷の軍神。





この剣は我が
主のために!

ヴァルキリー



RANK
7

✕ 白鳥の剣舞

敵1体に3ダメージを与える。

羽ばたく白鳥のシンボルから召喚される、
エインヘリヤルを導く戦乙女。

ミカエル

卍

RANK
7

✕ 天秤の剣

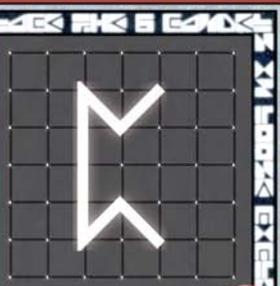
敵1体に3ダメージを与える。
PCひとりのHP全回復する。

自らを示すカバラ文字から召喚される、
サタンを倒した四大天使の長。



迷える子羊よ
私が導こう...

ロキ



RANK 8

トリックスター

1D振る。③以外の目が出た時、敵1体に「出目」ダメージを与える。

自らを示すルーン「ヘオース」から召喚される、北欧神話の裏切りの神。

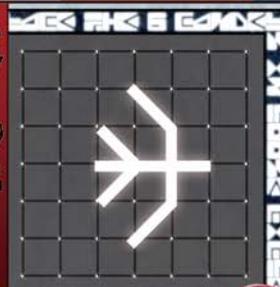


俺様の力が
欲しいって？
…いいよ★

狩人の血が
騒ぐねえ…



リリゼ



RANK 9

腐敗の矢

敵1体に3ダメージを与える。
ダメージを受けた部位（本体を除く）
はいかなる手段でも回復しない。

弓矢のシンボルから召喚される、ソロモン72柱に属する狩人の悪魔。



魔槍のカ…
見せてやろう

カー
フー
リン



RANK
10

魔槍ガイボルグ

敵1体に4ダメージを与える。
任意のダメージダイスを使用者が
1コ1mana得る効果へと変換できる。

傷付ける意味のオガム文字「ゲタル」から
召喚される、ケルトの英雄。

マル
ス



RANK
11

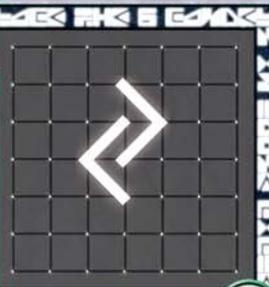
グラディウス

敵1体に4ダメージを与える。
さらに任意の破壊マスをも1マス
回復する。

火星のシンボルから召喚される、ローマ
神話の軍神。

いざ出陣の時!

エルフ



RANK
4

収穫の祝福

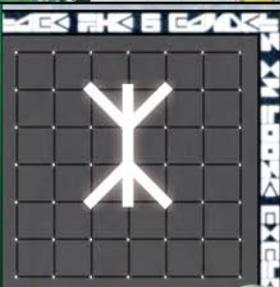
2×2マスを指定する。
範囲内の破壊マスとPCのHPを
全回復する。

収穫のルーン「ヤラ」から召喚される、
エルフヘイムに住む光の精霊。



妖精郷から
馳せ参りました

ドリ
アード



RANK
7

精霊の樹

3×3マスを指定する。
範囲内の破壊マスとPCのHPを
全回復する。

木の古代文字から召喚される、ギリシャ
神話の樹の精霊。

ワタシノチカラ、
使ッテイヨ

お稲荷さま

禾

RANK
S

五穀豊穡の舞

4×4マスを指定する。
範囲内の破壊マスとPCのHPを
全回復する。

イネ(禾)から召喚される、五穀豊穡を
司る豊穡神。

コンには
ちは!
なへんてね!

アスケレピオス

⚡

RANK
9

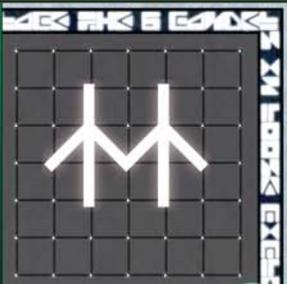
蘇生の術

PC全員のHPと『弱体化』を
全回復する。

蛇杖のシンボルから召喚される、死者を
も蘇生するギリシャ神話の医術の天才。

術は
術の本
術の
術の
術の
術の
術の
術の

かくや姫



RANK 10

黄金竹林

5×5マスを指定する。
範囲内の破壊マスとPCのHPを
全回復する。

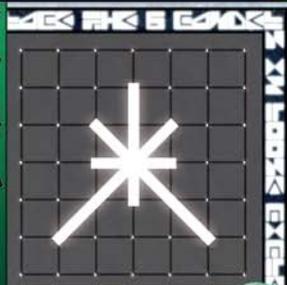
竹の古代文字から召喚される、記録される
中で日本昔話最古の主人公。

あなたはだあれ？
わたしはかくや！



女神の遣いに
恥じぬ行いを
期待するわ

イシユタル



RANK 11

八角星の恵み

5×5マスを指定する。範囲内の
破壊マス、PCのHPと【弱体化】
を全回復する。

八角星から召喚される、メソポタミア神話
の女神。



魂のリング
カップリング
がらぐらわね!

フレイア

RANK 4

★ プリーシガメン

PCふたりをユニゾン!させる。

贈り物のルーン「キューブ」から召喚される、ヴァルキリーを統べる女神。

ヘカテー

RANK 6

★ 三又の守護者

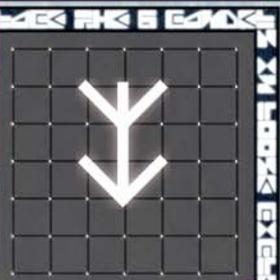
敵の技によってPC全員が受けるダメージと『弱体化』を無効化する。

三又のシンボルから召喚される道祖神であり、ギリシャ神話の夜と月の女神。



皆さんを守る
しめます

アルラウネ



RANK
7

★ 助力の予言

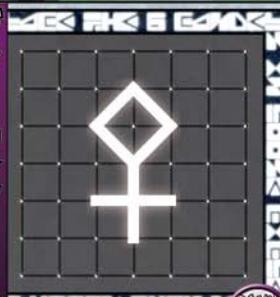
召喚中は1ターンに1回、いずれかのPCが判定前に「助力」を宣言した時、自動的に判定が成功する。

草花のシンボルから召喚される、マンドラゴラより生まれる秘薬と予言の少女。

あのね、あのね、
…おしえるね

黄金林檎は
甘いか苦いか…

ヴィーナス



RANK
S

★ 黄金林檎

マス指定技の範囲を縦横両方を1マス増減する。

(例：2×2→3×3 or 1×1)

金星のシンボルから召喚される、ギリシャ神話の美の女神。

フォルトゥナ



RANK
9

★ 運命の車輪

ダイス1個の出目を自由に変更する。

車輪の上に乗る人のシンボルから召喚される、ギリシャ神話の運命を司る女神。

あなたの運命、
変えてみる？



ヒヒーンッ！！

スレイプニル



RANK
10

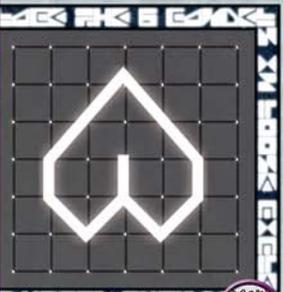
★ 滑走する者

戦闘中、PCひとりを【高速】化する。
高速：移動距離を+4する。

馬のルーン「エオー」から召喚される、八本足で空を駆けるオーディンの愛馬。

俺こそ、
日本一の
桃太郎!

桃太郎



RANK
11

★ きびダンゴ

戦闘中、PCひとりを【頑丈】化する。
頑丈：受けるダメージを-2する。

大きな桃のシンボルから召喚される、
日本昔話に登場する鬼退治の英雄。

きゅきゅう〜!

カーバンクル



RANK
12

★ 紅き宝石の守護

攻撃によるマス破壊を防ぎ、それ
による効果を受けない。

煌めく宝石のシンボルから召喚される、
伝説の幻獣。



攻撃フィギュアシステムの図形

<p>氷・停止</p> <p>アイスバーン コスト 5</p> <p>敵1体に1ダメージを与える。</p>	<p>矢・矢座</p> <p>必中の矢 コスト 5</p> <p>敵1体に1ダメージを与える。 ダメージダイスの出目ひとつを ⑥本体に変更できる。</p>	<p>火</p> <p>渦巻く火炎 コスト 5</p> <p>敵1体に1ダメージを与える。 ダメージダイスの結果が⑥に入らない時、1～2ダメージダイスを一回だけ振り直せる。</p>
--	--	---

このページ

<p>雷・電気</p> <p>雷鳴の閃光 コスト 6</p> <p>敵1体に2ダメージを与える。</p>	<p>爪痕・獣</p> <p>ブリックワール コスト 6</p> <p>敵1体に2ダメージを与える。 ダメージダイスの結果が気に入らない時、1～2コ裏返せる。 (1⇔6、2⇔5、3⇔4)</p>	<p>エース</p> <p>奥の手 コスト 6</p> <p>敵1体に3ダメージを与える。 このダメージによるマナの放出を+1する。 また、使用者は2ダメージ受ける。</p>
---	--	--

体験版では

<p>十字・剣</p> <p>誓いの剣 コスト 7</p> <p>敵1体に3ダメージを与える。</p>	<p>銃弾</p> <p>貫通弾 コスト 8</p> <p>敵1体に3ダメージを与える。 ダメージダイスは1コだけ振り、その目を中心とした±1（1と6でループ）の連番が出た扱いとする。</p>	<p>石</p> <p>ストーンブラスト コスト 8</p> <p>任意の1マスを破壊マスに変える。 敵1体に3ダメージを与える。 このダメージによるマナの放出を+2する。</p>
--	---	---

読めません

<p>双剣・戦場</p> <p>流星剣 <small>MP10</small></p> <p>敵1体に3ダメージを与える。ダメージダイスの結果が入ったマスに、敵のマス指定技中～3コのダメージダイスを一回だけ振り直せる。</p>	<p>犬・多産・番犬</p> <p>ドッグファイト <small>MP10</small></p> <p>敵～3体に合計3ダメージを与える。割り振りは自由。このダメージによるmanaの放出はすべて使用者が獲得する。</p>	<p>ハンマー・槌</p> <p>粉碎の一撃 <small>MP10</small></p> <p>敵1体に3ダメージを与える。ダメージダイスの出目を（破壊していない）殻・鎧・盾・盾がついた部位に変更できる。</p>
--	--	---

このページ

<p>ランス</p> <p>狙撃 <small>MP10</small></p> <p>敵1体に3ダメージを与える。manaの放出後、使用者を好きな座標に配置する。敵のマス指定技中に使い範囲外に逃れることも可能。</p>	<p>斧</p> <p>担い手 <small>MP10</small></p> <p>敵1体に3ダメージを与える。ダメージダイスの出目を（破壊していない）脚・腕・尾の名称がついた部位に変更できる。</p>	<p>スパート・剣</p> <p>狙撃 <small>MP10</small></p> <p>敵1体に3ダメージを与える。ダメージダイスの出目を（破壊していない）目（眼）・耳・鼻・顔の名称がついた部位に変更できる。</p>
---	---	--

体験版では

<p>大鎌</p> <p>断罪の鎌 <small>MP11</small></p> <p>敵1体に3ダメージを与える。ダメージダイスの出目を（破壊していない）頭・首・翼・触手の名称がついた部位に変更できる。</p>	<p>竜頭・竜尾</p> <p>竜の一撃 <small>MP11</small></p> <p>敵1体に4ダメージを与える。</p>	<p>風</p> <p>エアブレスチャー <small>MP12</small></p> <p>敵1体に4ダメージを与える。manaの放出後、PC全員を好きな座標に配置してよい。敵のマス指定技中に使い範囲外に逃れることも可能。</p>
--	---	--

読めません



回復フィギュア系統の図形

<p>四角・空間</p> <p>空間修復 BANK 4</p> <p>2×2マスを指定する。 範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>	<p>十字・医療</p> <p>癒しの手 BANK 4</p> <p>2×2マスを指定する。 範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>	<p>果実・実り・禁断</p> <p>祝福の果実 BANK 5</p> <p>PC全員のHPを1点回復し、また【弱体化】を全回復する。</p>
---	---	--

このページ

<p>川・流れる</p> <p>川の恵み BANK 5</p> <p>2×3マスを指定する。 範囲内の破壊マスとPCのHP、【弱体化】を全回復する。</p>	<p>聖杯・盃</p> <p>復活の聖杯 BANK 6</p> <p>PCひとりのHPと【弱体化】を全回復し、そのターン中の移動距離を+2する。</p>	<p>酒・グラス・血</p> <p>聖なる血 BANK 7</p> <p>2×4マスを指定する。 範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>
---	---	---

体験版では

<p>水</p> <p>癒しき水 BANK 7</p> <p>3×3マスを指定する。 範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>	<p>治療・生命</p> <p>再生のベルカナ BANK 8</p> <p>戦闘中、PCひとりを【再生】化する。再生：HP0になる瞬間、HPと【弱体化】が全回復する代わりに【再生】が途切れる。</p>	<p>草・緑</p> <p>生き茂る緑 BANK 8</p> <p>4×4マスを指定する。 範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>
---	---	--

読めません

<p>雨</p> <p>透過する雨 MARK 9</p> <p>召喚中、亀裂の繋がっていないマス（破壊マス同士や隣り合っていないマス）があれば即座にそのマスを回復する。</p>	<p>蛇</p> <p>不滅の愛 MARK 10</p> <p>召喚中、GMフェイズ終了時にPC全員のHPと【弱体化】を全回復する。</p>	<p>一角獣・純潔</p> <p>真白の角 MARK 10</p> <p>範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。さらに範囲内のPCの【弱体化】を1つ回復する。</p>
---	---	--

このページ

<p>牛</p> <p>道 MARK 10</p> <p>1×2マス指定する。範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>	<p>星・五角</p> <p>復活の聖水 MARK 10</p> <p>召喚中、GMフェイズ終了時にPC全員の【弱体化】を1つ回復する。</p>	<p>土・大地</p> <p>大地の復讐 MARK 10</p> <p>5×5マス指定する。範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。</p>
---	---	--

体験版では

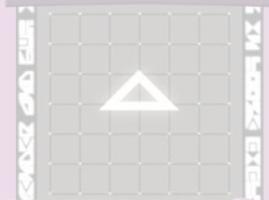
<p>無明・メビウス</p> <p>永久なる存在 MARK 11</p> <p>召喚中、GMフェイズ終了時にPC全員のHPを1点回復する。</p>	<p>パン・食事・栄養</p> <p>晩餐 MARK 11</p> <p>5×5マス指定する。範囲内の破壊マス、PCのHPと【弱体化】を全回復する。</p>	<p>山・隆起</p> <p>隆起する大地 MARK 12</p> <p>召喚中、召喚フェイズの終了時1×3マス指定する。範囲内の破壊マスを回復する。</p>
--	---	--

読めません



特殊フィギュア系統の図形

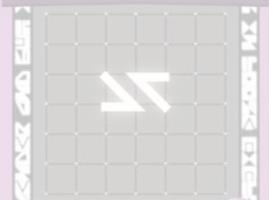
行先・三角



瞬間移動 Rank 3

PCひとりをお好きな座標へ移動させる。
敵のマス指定技の範囲外へ逃れることも可能。

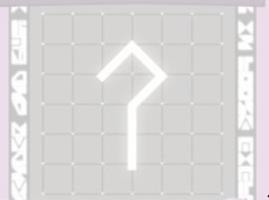
線・繋がり



手を取り合つて Rank 4

PCふたりはユニゾンする。

杖



遠隔の杖 Rank 5

【詠唱】
詠唱：自分に繋がないトレース線を用いて召喚できる。

継承・故郷



継承の故郷 Rank 6

そのターン中、破壊マスが隣接していても、ターン終了時まで亀裂の発生を遅らせる。

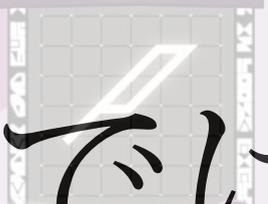
兎、逃げ足



脱兎のごく Rank 6

戦闘中、PCひとりを【跳躍】化する。
跳躍：ジャンプした時、移動距離1につき1～2距離動かせる。

羽根



飛翔する体 Rank 7

PC全員をお好きな座標へ移動させる。敵のマス指定技の範囲外へ逃れることも可能。

雲



雲のボール Rank 7

召喚中、マス破壊技の破壊目的がランダム座標になる。
部位：本体による攻撃技が出ると召喚状態は解除される。

光・一日



闇への守り Rank 8

PC全員は敵の技によって受けるダメージ、【強化】の解除やユニゾンの解除を無効化する。

盾



鉄壁の盾 Rank 8

PCひとりが受ける効果をすべて無効化する。

このページは
体験版では
読めません



輪廻の輪 (Rank 10)

任意の数のダイスを消費し、



アンサンブル (Rank 10)

同時に出した複数の召喚技を、一つの攻撃技として扱う。ダメージを合計し、ダメージダイスの効果を一括して行える。



身代わり (Rank 10)

PC全員は受けるダメージを無効化する。また、PCに隣接するマスも破壊されない。



無心無念 (Rank 10)

PC全員がユニゾンする。



時間進行 (Rank 10)

mana消費を必要とせずに、すぐさま戦闘をリトライ (p.53) する。GMは予定プレイ時間を過ぎた後は使えないことにしてもよい。



陰陽逆転 (Rank 10)

召喚中、ダメージを受けるたび、そのPCはmanaを1点得る。



日差しの陽気 (Rank 11)

召喚中、PC全員はマス指定技の外周にある座標も効果の範囲に含めてもよい。



ダブルミーニング (Rank 11)

召喚中、PC全員は2つの召喚図形を重ねた状態で両方同時に召喚できる。図形が重なった部分の線はどちらにも適用される。



氷雪の守り (Rank 12)

召喚中、全てのシンボルの混沌特徴を無効化する。

このページ

体験版では

読めません

スタイル

スタイルとは

レベル2とレベル5にレベルアップした時、それぞれでスタイルと技ひとつを獲得します。

- ・レジェンド・サイキッカー・マジシャン・マスターからスタイルをひとつ選びます。
- ・レベル5で違うスタイルを取得した場合、(レジェンド/マスター)と記入します。

[コスト] …そのターン中の移動距離を消費します。(滑走フェイズに動ける距離が減ります!)

レジェンド

神話等の伝承や伝説にある道具、神器を所有する姿となります。

神器は由来や形に応じた力を秘めていることが多いです。

①神器：武器

滑走

[コスト3] 1ターンに1回だけ運動判定に成功すると、敵1体に1ダメージを与える。
草薙剣やエクスカリバーといった伝説上の武器。

77777

①神器：宝珠

滑走

[コスト5] ステージ上にあるマナをすべて回収する。
賢者の石や銀水晶といった伝説上の宝石。

77777

①神器：防具

ダメージ

[コスト3] 1ターンに1回だけ自身の受けるダメージを-2(最低0)する。
聖兜やアイゼスの盾といった伝説上の防具。

77777

①神鏡

滑走

[1回のみ] PCひとりのダメージを任意の点数、自身に移し替える。
八尺鏡や照魔鏡といった伝説上の鏡。

77777

①神薬

滑走

[1回のみ] 自身、または自身から1距離にいるPCひとりのHPを3点回復する。
アムリタやエリクサーといった伝説上の薬。

77777

サイキッカー

超能力者となって、超能力…PSIを扱える姿となります。

超能力者の多くは髪や瞳の色が変わる程度で見た目はあまり変わりません。

①サイコネシス

滑走

[コスト3] 1ターンに1回だけ精神判定に成功すると、敵1体に1ダメージを与える。
念力で相手を捻じ曲げるPSI。

77777

①テレポート

滑走

[コスト3] 1ターンに1回だけ自身を指定の座標に移動する。
瞬間移動するPSI。

77777

①ヒーリング

滑走

[コスト3] 1ターンに1回だけ自身から1距離にいるPCひとりのHPを1点回復する。
苦痛を和らげ、勇気を与えるPSI。

77777

①タイムリペア

滑走

[コスト2] 1ターンに1回だけ自身に隣接する破壊マスの中から1マスを回復する。
無機物の状態をまき戻すPSI。

77777

①バリア

ダメージ

[1回のみ] 自身に隣接するマスの破壊を防ぎ、自身へのダメージを-1(最低0)する。
念力の膜を張るPSI。

77777

スタイルについて

力を付けたサモナーは自らの姿を形づくるのが可能となります。衣装もそれに合わせたものになりますが、超常存在そのものであるフィギュアの力には劣るので過信は禁物です。



マジシャン

魔法少女や陰陽師、魔術師、シャーマンなどの魔術や魔法を扱う姿となります。

魔法という概念を利用して巧みなマナ操作を行います。

① 攻撃魔術

[コスト3] 1ターンの1回だけ魔力判定に成功すると、敵1体に1ダメージを与える。火球や氷刃、雷撃といった殺傷性の魔術。

滑走

① 使い魔

[コスト3] 1ターンの1回だけ好きな場所へ1距離のトレース線を描く。使役する式神や黒猫、カラスに線を描かせる。

滑走

① 詠唱召喚

[コスト2] このターン中、自身と繋がっていないトレース線から召喚できる。声で空気中のマナを伝播して召喚する魔術。

滑走

① 魔力変質

[1回のみ] 自身と繋がるトレース線を全て、自分のトレース線に書き替える。他人の軌跡を自分の軌跡へ変化させる魔術。

召喚

① マナシュート

プロ選手やアイドル、凄腕の傭兵などの達人的な人物の姿となります。衣装だけでなく体型すら理想像へと変える者もいます。

① マナシュート

[コスト3] 1ターンの1回だけ1マナ消費すると、敵1体に1ダメージを与える。マナを球や矢弾に込めて放つ技。

滑走

① 集気孔

[1回のみ] 自身のHPを5点回復する。体術を極め、空気中のマナを身体に集める。

滑走

① シンクロ

[1回のみ] 自身と自身から1距離にいる他のPCひとりの中で、ユニゾン!する。お互いの呼吸を揃え、完璧に同調する。

滑走

① ボディガード

[コスト1] 1ターンの1回だけ隣接するPCひとりが受ける効果を引き受ける。身辺警護のプロはいかなる場面も人を守る。

ダメージ

① 声援

[1回のみ] 自分以外のPCひとりが1マナ得る。その声は聴く者の心を大きく揺さぶる。

滑走

マスター

キャラクター

⑥設定

キャラクターに設定を付けます。1～2分ほど自由に考えてみましょう。
 キャラクターの設定が思いつかないときは、以下の設定表を参考にしてみてもよいでしょう。
 設定表A～Cは、A<B<Cと色濃い設定が付きまします。ダイスを振ったり、自分で選んだりできます。
 設定が完成すれば、キャラクター作成は終了です。セッションへと進みましょう。

キャラクター

●設定表A □/□ D66

□□	糞を取ったことがある。
□□	挫折したことがある。
□□	家族がいっぱいいる。
□□	告白されたことがある。
□□	失恋したことがある。
□□	とある記憶を失っている。
□□	勘違いしていることがある。
□□	ボランティア活動している。
□□	親代わりの人に育てられた。
□□	事故に遭ったことがある。
□□	ハンディキャップがある。
□□	ひとつ誓ったことがある。
□□	馬鹿にされたことがある。
□□	幼馴染がいる。
□□	かけがえない仲間がいる。
□□	年の離れた親友がいる。
□□	気になっている人がいる。
□□	譲れないポリシーがある。
□□	頼りないと言われていた。
□□	年下に慕われる。
□□	大会に出たことがある。
□□	ラブレターをもらったことがある。
□□	年上に受けがいい。
□□	バイトをかけもちしている/いた。
□□	心に残るアニメがある。
□□	得意げに話せることがある。
□□	早起きが苦手だ。
□□	愛読書がある。
□□	ケンカをしたことがある。
□□	家から出ない時期があった。
□□	風邪をひいたことがない。
□□	服装のセンスを指摘された。
□□	とある作品が大好きだ。
□□	将来の夢がある/あった。
□□	クラスで一番背が高い/高かった。
□□	悪口を言ったことがある。

●設定表B □/□ D66

□□	すごいことをしてかした。
□□	人には言えない秘密がある。
□□	本性を隠している/いた。
□□	放浪したことがある。
□□	大切なペットがいる/いた。
□□	楽しい祭りの思い出がある。
□□	転校を繰り返していた。
□□	大恋愛したことがある。
□□	独りぼっちだと感じていた。
□□	普通が一番と思っている。
□□	感動した映画がある。
□□	酒で大変なことになる/なった。
□□	初恋をこじらせている。
□□	師匠と言える存在がいる。
□□	跡目争いに巻き込まれていた。
□□	実家は大富豪だ。
□□	質素な家で暮らしている。
□□	マニアックなところがある。
□□	業が深いと言われた。
□□	とてつもない約束をした。
□□	子どもが大好きだ。
□□	霊体験をしたことがある。
□□	健康状態に気を付けている。
□□	公園で寝泊まりしたことがある。
□□	仲違いしたことがある。
□□	印象に残ると言われる。
□□	虫が嫌いである/だった。
□□	著より重い物を持ったことがない。
□□	不思議な体験をしたことがある。
□□	賭け事に弱い/弱かった。
□□	人に助けられて更生した。
□□	テレビに出たことがある。
□□	事件に巻き込まれたことがある。
□□	肌身離さず持っているものがある。
□□	療養していたことがある。
□□	負けず嫌いな所がある。

●設定表C □/□ D66

□□	世界図形に愛されている。
□□	混沌に付け狙われている。
□□	ソロモン (p.58) の弟子。
□□	滑る姿が美しい。
□□	愛とは何か悩んでいる。
□□	センスが古い。
□□	婚約者がいる。
□□	戦火の中で育った。
□□	親が有名人である。
□□	義理の兄弟姉妹がいる。
□□	ずっと応援している選手がいる。
□□	大好物がある。
□□	特徴的な髪型をしている。
□□	コスモス (p.11) のファン。
□□	フィギュア観戦は欠かせない。
□□	紳士/淑女である。
□□	厨二病を患っていた。
□□	世界一周したことがある。
□□	やんごとない人である。
□□	決めゼリフがある。
□□	別人としての記憶がある。
□□	勘当されたことがある。
□□	大好きなゲームがある。
□□	召喚するのに憧れていた。
□□	世界を守るごっこをしていた。
□□	お菓子を常備している。
□□	お気に入りのスポットがある。
□□	幼い頃に大切な約束をした。
□□	大人びている/いた。
□□	守護霊がいる/いた。
□□	同人誌をつくっている。
□□	大切な存在がいる。
□□	モテモテである/だった。
□□	大量の札束を持ったことがある。
□□	罪をかばわれたことがある。
□□	死にかけたことがある。



セツシヨウ

サモンスケートの戦闘解説動画です。
QRコードは以下にリンクしています。

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm35167391>



セッション形式

セッション形式が3つあります。

今回の時系列を p.8 で確認してから、シナリオに合わせてどのセッション形式で遊ぶか参加者で共有します。

終わる時間をあらかじめ告知すると進行しやすくなります。

ショートプログラム

ボードゲーム的に進行し、ロールプレイを必須としない短いセッションです。

オフラインで1～2時間を想定しています。

混沌の異変により発生する事件の共通する意味をシンボルから見出す謎解き要素が含まれ、サモンスケート独特のストーリーを楽しめます。

ロングプログラム

シーン制のTRPG的に進行し、ロールプレイを少なからず必要とするセッションです。

オフラインで2～4時間を想定しています。

カオスフィギュアの騒動を解決するシンプルな物語であり、PCは団体行動するためロールプレイがしやすいストーリーを楽しめます。

ワールドリザレクション

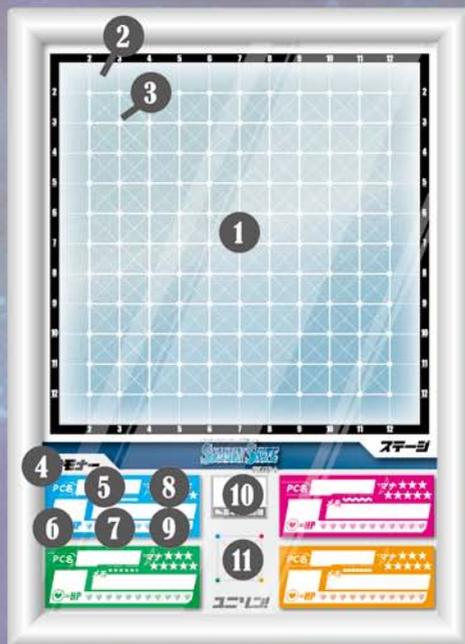
混沌領域に入り、世界を復活させるGM不要でも遊べるセッションです。

シナリオ失敗時の続きができます。

PCは順番に世界構築表を振って、それにまつわる隔離世界の出来事を語ります。全員でつくりあげるアドリブ満載のストーリーを楽しめます。

ゲームボードの説明

- 1 ステージボード：戦闘の舞台ボード。
黒枠の数字は座標の決定に使う。
- 2 マス：縦横の12×12の四角いマス。
- 3 座標：キャラクターを配置する地点。
- 4 サモナーボード：PCを管理するボード。
- 5 PC名：PCの名前を記入する欄。
- 6 最大HP：最大HPを記入する欄。
PCの最大HPは精神の数値と同じ。
- 7 HPゲージ：ダメージを管理するゲージ。
最大HPを超える♡に横線(≡)を引く。
♥：残りHP ♡：ダメージ
- 8 マナ：★(マナ)の所有数の欄。
- 9 メモ：PCの状態をメモする欄。
- 10 基本移動距離：PCの基本移動距離を記入する欄。PC人数で変わる。
- 11 関係性：他PCとの関係性。
ユニゾン!すると、=で結ばれる。



ショートプログラムの流れ

■事前準備

- PCを用意し、どの色を担当するか決めます。
- ・ゲームボードにPC名をカタカナで記入します。
 - ・必要なカードやシートをより分けておきます。
 - ・HPに〈♥精神〉と同じ値を書きます。HPゲージで不要な分に横線を引きます。



■開幕パート

- ゲームを開始し、PCの紹介とオープニングを始めます。
- ・PCを紹介します。自分のPCを紹介したプレイヤーは1マナ得ます。
 - ・GMはプレイヤーにシナリオ名を伝え、調査パートへと移行します。

■調査パート

- 制限時間内に異変の調査、フィギュアの獲得、PCの交流を行うパートです。マップシートを用意します。
- 世界崩壊タイマーのタイムスケジュールに沿ってイベントが発生します。数字や記号が書かれた場所でイベントは発生します。
- また、複数のPCが同じ場所にいた場合、「PCの交流」イベントが発生します。会話の内容によっては、GMの判断で「ユニゾン!」してもよいでしょう。

■展開パート

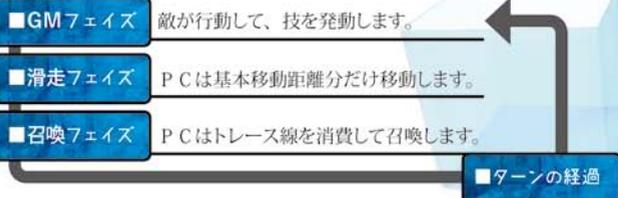
- 混沌をカオスフィギュアという形のある敵に変化させるパートです。
- 【シンボライズ】
- 異変に共通する意味を持つシンボルを選び、混沌による現象を定義します。定義を間違えると敵は強化されます。敵の能力に間違えたシンボルも加えましょう。

■取引パート

- マナや無色魔石を支払って、覚醒済みフィギュアを獲得するパートです。
- ・3~5マナか無色魔石(小、中)を支払うことで魔石ガチャでランダムに獲得します。
 - ・7マナか無色魔石(大)を支払うことで任意の覚醒済みフィギュアを獲得します。

■戦闘パート

カオスフィギュアやボーンと戦うパートです。ゲームボードを用意します。



■閉幕パート

- この日の顛末を話します。プレイヤーのやりたい後日談があれば行います。
- PCはゲームの結果に関わらず1レベル上昇し、レベルアップ(p.21)します。
- 楽しかった時は感想戦をするとよいでしょう。

セッション

ロングプログラムの流れ

■事前準備

PCを用意し、ゲームボードの担当色と同じ色のマーカーを使います。

- ・PC名をカタカナで記入します。
- ・必要なカードやシートをより分けておきます。
- ・HPに〈♥精神〉と同じ値を書きます。
HPゲージで必要な分に横線を引きます。



- ・シナリオにPCの立ち回りが複数ある時、どれを担当するか決めておきます。

■開幕パート

ゲームを開始し、PCの紹介とオープニングを始めます。

- ・PC紹介します。自分のPCを紹介したプレイヤーは1マナ得ます。
- ・GMはプレイヤーにシナリオ名を伝え、物語パートへと移行します。

■物語パート

PCとなって連続した「イベント」を通して物語をつくります。

「イベント」ごとに場所や状況、登場人物が指定されます。

PCとして発言、行動するとGMの裁量で展開が変化することもあります。

判定イベント：能力で判定して、成功・失敗で話の展開が変わります。

対応イベント：GMとのやり取りでNPC会話や場所探索をします。

■調査・展開パート (p.54)

■取引パート (p.58)

■構築・復活パート (p.56)

■戦闘パート (p.60)

■閉幕パート

ことの顛末を話します。プレイヤーのやりたい後日談があれば行います。

PCはゲームの結果に関わらず1レベル上昇します。

レベルアップ (p.21) を行ってください。

楽しかった時は感想戦をすると良いでしょう。

イベント

GMがゲーム内の場所・状況・登場人物を指定し、物語を展開します。

GMはイベントのあらすじを冒頭に語ってもかまいません (このイベントはPCの合流など)。

GMはイベントの内容によって、判定や対応、別パートへ切り替えられます。

GMは「参加者全員が楽しめる」のであれば、シナリオ通りに物語を進めても、アドリブで物語を変えながら進めてもかまいません。

PCの行動による変化に対して、臨機応変に対応してください。対応しきれない時は、素直に助けを求めましょう。また、解決を助けてくれたプレイヤーには感謝の気持ちでマナを送りましょう。

ワールドリザレクションの流れ

■事前準備

PCを用意し、どの色を担当するか決めます。

- ・PC名をカタカナで記入します。
- ・必要なカードやシートをより分けておきます。

・HPに〈♥精神〉と同じ値を書きます。HPゲージで不要な分に横線を引きます。



■開幕パート

ゲームを開始し、PCの紹介とオープニングを始めます。

- ・PC紹介します。自分のPCを紹介したプレイヤーは1マナ得ます。
- ・GMはプレイヤーにシナリオ名を伝え、構築パートへと移行します。

■構築パート

混沌領域に隔離世界を定着させていくパートです。

「世界構築表」を振って、プレイヤーは失われた隔離世界の様子を語っていきます。

■復活パート

コスモスが目覚め、混沌領域全域をカオスフィギュア化させるパートです。

【ワールド・シンボライズ】

本質候補として取得したシンボルから、好きなだけ本質にします。

本質候補のシンボルを誰も持っていない場合は、ランダムで決定します。

■取引パート

マナや無色魔石を支払って、覚醒済みフィギュアを獲得するパートです。

- ・3~5マナか無色魔石(小、中)を支払うことで魔石ガチャでランダムに獲得します。
- ・7マナか(大)を支払うことで任意の覚醒済みフィギュアを獲得します。

■戦闘パート

カオスフィギュアやボーンと戦うパートです。ゲームボードを用意します。

■GMフェイズ 敵が行動して、技を発動します。

■滑走フェイズ PCは基本移動距離分だけ移動します。

■召喚フェイズ PCはトレース線を消費して召喚します。

■ターンの経過

■閉幕パート

この日の顛末を話します。プレイヤーのやりたい後日談があれば行います。

PCはゲームの結果に関わらず1レベル上昇し、レベルアップ(p.21)します。
楽しかった時は感想戦をすると良いでしょう。

マナ

判定ルール

主に調査パートや物語パート、戦闘パートで使います。
行動の結果次第で今後の展開が決まる時や、良い・悪い結果が起こる時に発生します。
プレイヤーの行動次第でGMは判定を求めてください。

判定の手順

成功するか失敗するか分からない行動をする時に判定が発生します。

●PCが使用する能力値を（〈 運動〉・〈 精神〉・〈 魔力〉）確認します。

 2D6を振った合計値が能力値以下なら成功、超えると失敗します。

2D6 ≤ PCの能力値

○成功！ 良い結果が起こります。

1ゾロならクリティカル！

大成功し、そのPCは★マナ1点を
得ます。

2D6 > PCの能力値

×失敗！ 悪い結果が起こります。

6ゾロならファンブル！

大失敗し、そのPCは1ダメージ（HP
ゲージにひとつチェック）を受けます。

招魂判定の手順

魔石や由来物に眠る未覚醒のフィギュアをPCが召喚できるようにする判定です。

 「判定」します。フィギュアの種類の判定に使用する能力が違います。

 攻撃 〈 運動〉  回復 〈 精神〉  特殊 〈 魔力〉

2D6 ≤ PCの能力値

○成功！

2D6 > PCの能力値

×失敗！

●フィギュアが覚醒し、
判定したPCが獲得。

所有するマナ
を1点消費する

なにもしない

■終了

マナルール

マナは、このゲームの世界そのものを表します。サモンスケートがプレイヤーとGMによって遊ばれる状況があつてこそ、混沌が生まれ、姿形が保たれ、この物語が展開していくのです。

マナについて

マナとは、世界を形づくる源です。

GMとプレイヤーのやり取りで物語が進んだり、フォローしたり、盛り上がった時に、場からその人（GM、プレイヤー問わず）へマナを渡ししましょう。

セッションに関わることはすべてマナを渡す対象となりえます。逆にただの雑談やセッションに関係ないことでマナを渡してはいけません。

【マナの発生】

ゲーム中の物語の進行や演技、他人へのフォロー、盛り上げた参加者（GM、プレイヤー）がいた時、誰でも場からマナを相手に渡せます。ただし、戦闘パートでは控えてください。



マナの獲得と使用

マナの獲得

- ・全編を通した「マナの発生」
- ・開幕パートの「自己紹介」
- ・戦闘パートの「マナの放出」、「技」

マナの使用

- ・招魂判定の失敗
- ・技（マナレースなど）の発動条件
- ・リトライ（GMのみ）

戦闘前のマナ受け渡し（ステージ形成）

PCがマナを5点以上所有する時、戦闘開始時のステージ作成でPCは手元に4点を置いて残りをGMへ渡します。

GMは、任意の時にマナをPCへ配れます。

手元にあるマナを、戦闘に負けた時のリトライに残しておくか、PCに配ってしまうかはGM次第です。

参加者全員が楽しめることを第一にします。

リトライ

隔離世界を司るコスモスが自らの力を削いで世界を少しだけ前に戻します。

ゲームオーバーになる時、GMが所有するマナからPC人数×3点支払うことで、戦闘の最初からやり直せます。

条件技や隠し技の使用状況やシンボルの封印は継続します。すべてが無駄にはなりません。

必要であれば、取引パートを挟んだり、展開パートや復活パートまで戻ってもかまいません。

【継続するデータ】

- ・PCとGMの所有するマナの数
- ・カオスフィギュアの封印されたシンボル
- ・カオスフィギュアの条件技、隠し技の使用

【戦闘開始時に戻すデータ】

- ・ステージの破壊マス、亀裂
- ・PC、敵のHP、【強化】、【弱体化】
- ・フィギュアの召喚状態
- ・トリック、スタイルの使用

調査パート

(ショートプログラム)

マップシートを使い、隔離世界で発生する異変やフィギュアの魔石、世界の亀裂などの現地に向かって解決するパートです。

世界滅亡タイマーが0になる前に、世界の亀裂をシンボライズしましょう。最初は「行動決定」から始まります。

行動決定

1. 時間管理

シナリオのタイムスケジュールに従い、マークの出現と消去をします。マークに対応するフィギュアを、召喚図形を表にして場に出しましょう。

2. 移動

どのマークがある場所に移動するか決めます。移動先の場所にP Cコマを置きます。

イベント発生

●異変：イベントマーク（黒い番号） **123**

GMは番号の描写を読み上げます。

判定もしくはNPCとの会話や場所を探るイベントがあります。

上手くいき成功で成功したらマークを消去し、PCはマナ1点と追加情報をもたらします。



●魔石：フィギュアマーク（色のついた図形）

招魂判定（攻撃：運動、回復：精神、特殊：魔力）を行います。

判定成功：マークを消去し、図形に応じたフィギュアを得ます。



●亀裂：カオスマーク（黒い図形）

シンボライズ (p.55) して、戦闘します。



p.55
■展開パートへ移行します

時間経過

・世界崩壊タイマーにひとつチェックします。

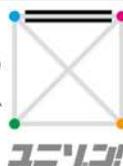
・世界崩壊タイマーのすべて（1～6）にチェックが付き、残り時間が0になったら、「ゲームオーバー」になります。



◎PCの交流

時間経過時に複数のPCが同じ場所にいると、PC同士でユニゾン! できます。

サモナーボードにある関係図のPC同士を=で結びましょう。



▲世界崩壊タイマーが0になる前に、PC全員でカオスマークへ向かいましょう。

▲あらかじめ判定する能力が分かっている時は、その能力値が高いPCが向かうと良いでしょう。

▲PCの魔力がフィギュアのランク未満の時、戦闘中1回しか使えないことに注意してください。

展開パート

(ショートプログラム)

異変に共通する本質を見抜き、世界の亀裂を定義するパートです。
定義された世界の亀裂＝混沌は^{カオスフィギュア}実体化し、敵として倒せるようになります。
サモナーたちは、世界の亀裂があった場所で戦います。

● GM が展開描写を話します。

●シンボライズ

- ・プレイヤーは各1分間、異変に共通する本質をもつシンボルはどれか自説を唱えます。
- ・プレイヤーたちで最も納得のいった説を1つ選んだら、シナリオの本質を確認します。

正解（シナリオの本質と同じ）

不正解（シナリオの本質とは違った）

●カオスフィギュアと同名の
フィギュアを獲得します。



●間違えたシンボルも本質に加え、
複数のシンボル持ちになります。



●カオスフィギュアの出現

- ・GM はシナリオの出現描写を読み上げます。
- ・本質となったシンボルを持ったカオスフィギュアが敵として出現します。



●PCの戦闘の初期座標

- ・P C コマの座標は「ランダム座標」です。
- ・P C の座標が被ったら振り直します。

【ランダム座標】

ステージボード黒枠を参照し、縦・横の順に
2Dを2回振った座標になります。

■戦闘パートへ移行します

p.60

○カオスマークに移動しなかったP C
毎ターンの終了時に戦闘へ参加できます。
ランダム座標で配置し、基本移動距離を直します。

取引パートの挿入

展開パートの後は、戦闘パートに移行します。
戦闘パートへ突入する前に、取引パートを挿入
してもかまいません。

購入には、マナや無色魔石が必要です。

それがない場合、取引パートは省略します。
リトライ (p.53) 時に再度取引パートを挿入
してもかまいません。敵の特性を知った上で適切
なフィギュア選びができるようになるでしょう。

構築パート

(ワールドリザレクション)

混沌領域に足を踏み入れたサモナーは、自己と他者との境界が曖昧となります。

サモナーは混沌領域と化した隔離世界の日常を観測することで世界再生の鍵を手に入れます。プレイヤーはその様子を語り、手助けしてください。

世界構築

GMから左隣りのプレイヤーから時計回りの順番で失われた隔離世界を語ります。世界構築表を振り、出た目の項目について、混沌領域になる前の日常について語ります。最後に、「それも今は混沌に飲み込まれた。」と締めくくります。

P C視点ではなく、神視点からの語り口になることもあるでしょう。しかし問題はありません。混沌領域では個々の存在があいまいで、P Cは隔離世界とも同化しかかっているからです。

構築報酬

●語り終えたら特典をひとつ選びます

- ・ マナを5点得る。
- ・ 無色魔石（大）を得る。
- ・ シンボル p.80～81から本質候補を得る。

※ P C 1人なら一度にふたつ得られます。

■復活パートへ移行する条件

P C 1人、P C 2人…6周目終了時

P C 3人…4周目終了時

P C 4人…3周目終了時

●世界構築表 D66

1D6	ここで大昔にあった出来事
2D6	ここで昔あった出来事
3D6	ここが隔離世界になる前の出来事
4D6	ここに今あったはずの出来事
5D6	ここが少し未来にあったはずの出来事
6D6	ここが遠い未来にあったはずの出来事

1D6	ここにいたはずの赤子の失われた生活
2D6	ここにいたはずの子供の失われた生活
3D6	ここにいたはずの青少年の失われた生活
4D6	ここにいたはずの大人の失われた生活
5D6	ここにいたはずの中年の失われた生活
6D6	ここにいたはずの老人の失われた生活

1D6	ここにあった楽しかった場所
2D6	ここにあった心地よかった場所
3D6	ここでよく過ごしていた場所
4D6	ここにあった不思議な場所
5D6	ここで出会ったつまらなかった場所
6D6	ここにあった心から離れない場所

1D6	あなたと仲間との記憶
2D6	あなたとコスモスとの記憶
3D6	あなたと友人との記憶
4D6	あなたと家族との記憶
5D6	あなたと子供との記憶
6D6	あなたと大人との記憶

1D6	あなたの憎悪や愛慕の記憶
2D6	あなたの親密や隔離の記憶
3D6	あなたの実像や虚像の記憶
4D6	あなたの楽観や苦悩の記憶
5D6	あなたの無欲や強欲の記憶
6D6	あなたの慈愛や嫉妬の記憶

1D6	あなたの希望や絶望の記憶
2D6	あなたの勤労や怠惰の記憶
3D6	あなたの歓喜や悲哀の記憶
4D6	あなたの許容や復讐の記憶
5D6	あなたの寛大や憤怒の記憶
6D6	あなたの治療や暴力の記憶

復活パート

(ワールドリザレクション)

隔離世界が定まったことでコスモスが目覚め、シンボライズできます。

シンボライズの対象は、この混沌領域全域です。

混沌は世界規模のカオスフィギュアとなり、サモナーと対峙します。

サモナーはステージの天井面を足場にして戦います。

- GMはコスモスが目覚め、混沌領域をシンボライズさせられることをPCに伝えます。

●ワールド・シンボライズ

- ・本質候補として所有しているシンボルから、好きなだけ選び本質にできます。
- ・本質候補がひとつもない場合、ランダムにひとつ選びます。

●カオスフィギュアの出現

- ・本質となったシンボルを持ったカオスフィギュアが敵として出現します。
- ・GMはできるだけ、選ばれた本質に合わせた演出をしてください。



●PCの戦闘の初期座標

- ・PCコマの座標は「ランダム座標」です。
- ・PCの座標が被ったら振り直します。

【ランダム座標】

ステージボード黒枠を参照し、縦・横の順に2Dを2回振った座標になります。

■戦闘パートへ移行します

p.60

○ステージの扱い

ワールドリザレクションでは、ステージの結界内では戦いません。

立方体の結界であるステージの天井面を足場にして、サモナーはステージの外に出て戦い、コスモスは結界内で様子を見守るという普段と逆転した位置取りとなります。

演出の違い、データ的な変更はありません。

取引パートの挿入

復活パートの後は、戦闘パートに移行します。
戦闘パートへ突入する前に、取引パートを挿入してもかまいません。

購入には、マナや無色魔石が必要です。

それがない場合、取引パートは省略します。
リトライ (p.53) 時に再度取引パートを挿入してもかまいません。敵の特性を知った上で適切なフィギュア選びができるようになるでしょう。

取引パート

セッション中に入手したマナや無色魔石をフィギュアと交換するパートです。マナや無色魔石が発生する隔離世界と繋がってサモナーを支援します。運に天を任せてガチャに挑戦しても、必要なフィギュアだけピックアップして獲得してもよいでしょう。どちらにせよ、店主のソロモンは笑顔で応じます。

魔石専門店ギャラリー・ソロモン

ギャラリー・ソロモンは、ソロモンの創り出した次元が異なる隔離世界の一つです。この場所では、現実世界の時間は進みません。

無色魔石を持っているなら、ソロモンは取引を持ち掛けます。図形刻印装置(通称魔石ガチャ)を用いてフィギュア入りの魔石にしてくれます。あまりに大きいものなら、ソロモンがコレクションする魔石と交換してくれます。

無色魔石を持たない場合でも、マナによる取引なら応じます。取引の種類は右の通りです。

【取引の種類(ソロモンに求められる対価)】

魔石ガチャ 2マナ/無色魔石(小)
魔石リストからD66でフィギュアを招魂判定します。

属性ガチャ 4マナ/無色魔石(中)
魔石リストからD66の十の位を指定した状態で、一の位を1Dの出目で決めて招魂判定します。

魔石コレクション 6マナ/無色魔石(大)
指定したフィギュアを招魂判定します。

ソロモンの鍵

いつでもギャラリー・ソロモンへ入店できる鍵です。

- ・イベントの合間に取引パートを挿入できます。
- ・気に入ったサモナーにソロモンが渡します。

無色魔石

隔離世界に侵入した混沌が生み出す意味を持たぬ魔石です。

- ・要はフィギュア交換券です。
- ・セッション中に獲得し、セッション終了時には消滅します。

魔石専門店の店主 ソロモン

ソロモンは最高峰のサモナーにして、第二の世界図形を生み出そうとしている魔石研究者です。ギャラリー・ソロモンから離れず、戦闘には参加しません。

研究の成果として、時間凍結による魔石の永久保存化、ギャラリー・ソロモンという独自の隔離世界と、無色魔石の図形刻印化を成功させています。

- ・彼は第二の世界図形に必要な膨大な無色魔石やマナを集めています。
- ・古代イスラエル帝国の王と同じ名ですが、彼本人かは黙秘しています。
- ・隔離世界のコスモスと交信し、ギャラリー・ソロモンに導いてくれます。

ギャラリー・ソロモンへようこそ。

魔石リスト

出目	種別	フィギュア名	ランク	効果	頁
④	①	エインヘリヤル	4	敵1体に1点のダメージを与える。(アダンダラでも可能)	26
④	①	火:サラマンダー	5	敵1体に2点のダメージを与える。ダメージダイスを1~2コ振り直せる。	38
④	①	夜叉	6	敵1体に2点のダメージを与える。	27
④	①	トール	6	敵1体に2点のダメージを与える。ダメージダイスをどちらかに揃えられる。	27
④	①	ヴァルキリー	7	敵1体に3点のダメージを与える。	28
④	①	ミカエル	7	敵1体に3点のダメージを与える。PCひとりのHPを全回復する。	28
④	①	ロキ	8	1D振り、3以外なら、敵1体に【出目】点のダメージを与える。	29
④	①	犬:ケルベロス	8	敵1体に3(または敵3体1)ダメージを与える。使用者の座標にマナ配置。	39
④	①	レラージェ	9	敵1体に3点のダメージを与える。ダメージを受けた部位は回復しなくなる。	29
④	①	クーファーリン	10	敵1体に4ダメージを与える。ダメージを使用者が1マナ得るへ変換できる。	30
④	①	マルス	11	敵1体に4点のダメージを与える。1マス指定し、破壊マスを回復する。	30
④	①	風:シルフ	12	敵1体に4点のダメージを与える。PC全員を好きな座標へ移動させる。	39
④	②	エルフ	4	2×2マスを指定する。範囲内の破壊マスとPCのHP全回復。	31
④	②	果実:仙桃	5	PC全員のHPを1点回復し、【弱体化】を全回復する。	40
④	②	川:水龍	6	3×2マスを指定する。範囲内の破壊マス、PCのHPと【弱体化】全回復。	40
④	②	聖杯:パーシヴァル	6	PCひとりのHPと【弱体化】を全回復し、そのターンの移動距離+2。	40
④	②	ドリアード	7	3×3マスを指定する。範囲内の破壊マスとPCのHP全回復。	31
④	②	酒:バッカス	7	2×4マスを指定する。範囲内の破壊マスとPCのHP全回復。	40
④	②	お稲荷さま	8	4×4マスを指定する。範囲内の破壊マスとPCのHP全回復。	32
④	②	雨:アメノウズメ	8	召喚中、亀裂のない破壊マスになったら、即時に回復する。	41
④	②	アスクレピオス	9	PC全員のHPと【弱体化】を全回復する。	32
④	②	かぐや姫	10	5×5マスを指定する。範囲内の破壊マスとPCのHP全回復。	33
④	②	イシュタル	11	5×5マスを指定する。範囲内の破壊マス、PCのHPと【弱体化】全回復。	33
④	②	山:ダイダラボッチ	12	召喚中、毎召喚フェイズ1×2マスを指定する。範囲内の破壊マスを回復。	41
④	③	フレア	4	PCふたりをユニゾン!する。	34
④	③	杖:マーリン	5	戦闘中、PCひとりを【詠唱】化する。詠唱:離れたトレース線から召喚可能。	42
④	③	ハカテー	6	PC全員のダメージと【弱体化】を無効化する。	34
④	③	継承:アレキサンダー	6	そのターン中、破壊マスの亀裂発生をターン終了時まで遅らせる。	42
④	③	アルラウネ	7	召喚中、1ターン1回、「助力」を宣言したPCの判定を自動成功させる。	35
④	③	羽根:グリフォン	7	PC全員を好きな座標へ移動させる。敵のマス指定技から逃れられる。	42
④	③	ヴィーナス	8	マス指定技の縦横両方を±1する。(2・2→3・3/1・1)	35
④	③	光:バルドル	8	PC全員のダメージと【強化】の解除やユニゾン!の解除を無効化する。	42
④	③	フォルトゥナ	9	ダイス1コ、好きな出目に変更する。	36
④	③	スレイブニル	10	戦闘中、PCひとりを【高速】化する。高速:基本移動距離+4	36
④	③	桃太郎	11	戦闘中、PCひとりを【頑丈】化する。頑丈:ダメージ-2、【弱体化】無効化。	37
④	③	カーバンクル	12	マス指定技の効果を無効化する。	37

※ p.38 ~ 43 は意味の次にフィギュア名の例を出している。フィギュア名が何かが分からなければ意味そのものをフィギュア名としてもよい。その場合、超常存在の召喚でなく、その現象が召喚される。

戦闘パート

ステージボードを使って、世界と自分たちを守りながら、カオスフィギュアと戦うパートです。

ステージにフィギュアやシンボルの図形を描いて召喚しましょう！
最初は「GMフェイズ」から始まります。

【戦闘開始時】

- ・戦闘に参加するPC人数で基本移動距離と初期座標を決める。
- ・PCの4点を超えたマナはGMへ譲渡し、ステージを作成します。

【基本移動距離】

PC人数	1	2	3	4	5
移動距離	15	9	7	6	5

GMフェイズ

●カオスフィギュアの行動

- ・1Dで部位を決め、その部位の技を使用します。
- ・マス指定技の時、破壊目的を1Dで決めます。
- ・条件技は、条件を満たした瞬間に発動します。

●ボーンの行動

ボード上にボーンがいるとボーン技を使います。

p.61

「マスの破壊」

破壊マスは●で描きます。
隣り合う●は黒線で結びます。

滑走フェイズ

各PCごとに移動します。滑走順番は自由です。

基本移動距離を使うスケート・ジャンプ・スピンとトリックで移動します。

・スケート：移動経路にトレース線を描きながらPCコマを移動します。

・ジャンプ：トレース線を描かずにPCコマだけを移動します。

・スピン：1移動距離使って、周囲1距離にあるマナを獲得します。

※トリック：移動距離に含まない1戦闘中に1回だけの技を使います。

お互いがレベル3以上になると、以下のユニゾン演技が可能となります。

・ベアリフト・スロージャンプ・ベアスピン（いずれも同じ相手には1ターン1回のみ）

p.62

召喚フェイズ

各PCはトレース線を用いてフィギュアやシンボルを召喚します。

以下の条件を満たしたトレース線を消去して、召喚できます。

- ・自分、またはユニゾンしたPCのトレース線が召喚図形を描いている。
- ・黒丸や黒線で遮られたトレース線を使っていない。
- ・召喚に使うトレース線、もしくはその延長線上にPCコマがある。

召喚したフィギュアは、任意のタイミングで効果を発動できます。

召喚したシンボルは、その瞬間で封印効果を及ぼします。

※1マナ消費するごとに、1距離のトレース線を描けます。

p.63

ターンの経過

敗北条件：ステージの両端（左右、または上下）まで亀裂が続く。PCが全員HP0（滑走不能）となる。

勝利条件：カオスフィギュア本体のHPを0にして消滅させる。

※勝利後は連戦でなければステージ上のマナはGMが回収し、トレース線や破壊マス、亀裂を消します。

また、HP・技使用回数は全回復、フィギュアはすべて未召喚状態に戻ります。

GMフェイズ

カオスフィギュアが行動します。
盤上にポーンがいる場合、ポーンが行動します。
敵の行動はダイスなどで半自動的に決定されます。

●カオスフィギュア

混沌が定義され、形と意味を得た強敵です。基本的に、ステージ上には配置されません。カオスフィギュアはダイスで行動を決めます。

- ・1Dを振り、対応する部位の技を発動します（その部位が破壊されている場合は⑥本体の技を使います）。
- ・「 $n \times n$ マスを～破壊する」技の時、マス指定の手順（p.66）を見ます。
- ・マス指定の技に破壊目的が書いていない時、破壊目的を1Dで決めます。
- ・条件技は行動とは別です。発動条件を満たした時にすぐさま発動します。

●ポーン

カオスフィギュアから生み出される尖兵です。いわゆる雑魚で、一撃で倒されます。ステージ上の座標に配置され、基本的に移動せずにポーン技を使います。

●カオスサモナー

ステージ上の座標に配置され、潜走します。召喚フェイズでトレース線を消費して召喚します。

■行動順番

カオスフィギュア→ポーン→カオスサモナーの順番で行動します。
原則、1キャラクター1行動です。

カオスフィギュア



▲ランダム座標：ステージボード黒枠を参照し、縦・横の順に2Dを2回振った座標になります。

滑走フェイズ

PCの滑走をトレース線でなぞります。

PCが滑走する順番は自由です。

滑走する経路をあらかじめ決めておきます。

レベル3以上でユニゾン演技 (p.68) も可能です。

●4つの演技を用いて、縦横斜めの八方向にPCコマを移動します。

- ・スケート・ジャンプ・スピンの基本演技は基本移動距離回数行えます。
- ・他のコマがある座標は通過できますが、その座標には止まれません。
- ・PCコマとボーンコマが接触 (同じ座標にいる) するとそのボーンに1ダメージ与えます。
- ・★ (mana) がある座標へ移動すると、★を消して1mana増やします。

スケート 地面を滑りながら、魔力の軌跡を描く演技。

- ・トレース線でなぞりつつPCコマを座標へ動かします。
- ・破壊マスや亀裂 (黒丸や黒線部分) を横切れません。



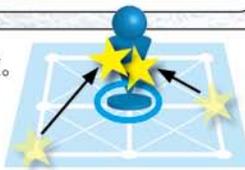
ジャンプ 地面を跳び、亀裂を飛び越える演技。

- ・PCコマだけ座標へ動かします。
- ・破壊マスや亀裂 (黒丸や黒線部分) を超えられます。



スピン 高速回転し、周囲のmanaを引き寄せる演技。

- ・その座標に小さな丸を描きます。
- ・PCコマの座標の周囲1距離にあるmanaを獲得します。



トリック その人の得意技による演技。

- ・トリックの効果は基本移動距離を消費しません。
- ・1戦闘に1回だけ使用できます。



■全力滑走 各PCは移動する前に宣言できます。

✖ 運動判定します。そのターンの移動距離が変化。

2D6 ≤ PCの能力値

○ 成功! 基本移動距離+2

2D6 > PCの能力値

✖ 失敗! 基本移動距離-2

召喚フェイズ

PCが所有しているフィギュアを召喚できます。

PCが召喚する順番は自由です。

場にあるシンボルやフィギュアはどのPCも召喚できます。

図形は90度ごとに回転させてあっても発動できます。

- フィギュア、シンボルの召喚図形が完成したトレース線があるか確認します。

召喚

召喚に必要なトレース線が足りていない「マナトレース」

- マナを消費することで、1つにつき1距離のトレース線を描けます。

- 自らに繋がるトレース線上から必要な召喚図形の線を消します。

【召喚の制限】

- ・召喚図形のトレース線がPCコマまで繋がっていないと召喚できません。
- ・黒丸か黒線で遮られたトレース線は役に立ちません。

OK!

NG...

- フィギュア・シンボルの召喚をします。

召喚中へ  → 

- ・召喚中にチェックを付けるか、カードなら裏返します。
- ・召喚したフィギュアの技はいつでも発動できます。
- ・召喚したシンボルはすぐさま封印効果を発動します。
- ・同じフィギュアの召喚は1ターンに1度だけです。



この召喚図形の形通りにトレース線を消せば、ヴァルキリー召喚

ヴァルキリーを所有する青コマは図形の線が1距離だけ足りないマナトレースで赤線を上書きするか、赤コマとユニゾンする必要がある

青コマのトレース線

赤コマのトレース線

戦闘関連のルール

戦闘中のPCや敵の状態の変化、HPとダメージの関係、技の効果、マス指定技、ユニゾン!についてなどを説明します。

PCの状態

PCのHPは、精神の値だけです。ダメージによってHP0になった時、そのPCは「滑走不能」になります。

「滑走不能」

- HP0のPCは滑走フェイズで移動できません。
- HP1以上になると再び移動できます。
- HP0でも召喚は可能です。
- PC全員の残りHP0でゲームオーバーです。閉幕パートに移行します。
- 滑走不能のPCがいても基本移動距離は変わりません。

技の効果により、PCの状態が変化します。これを、【強化】【弱体化】と呼びます。

状態が変化している間は、PCのメモに記入します。

【強化】

- PCは一定期間有利な効果を得ます。
- ターン中か戦闘中かは効果によります。

【弱体化】

- PCは一定期間不利な効果を得ます。
- ターン中か戦闘中かは効果によります。

技の効果と発動

技の効果は、特に記載がない時は戦闘中に発動した時のみ有効となります。また、後に発動した効果から処理します。

シンボルの混沌特徴は条件を満たした時、自動的に発動します。この効果はシンボルが封印されるまで続きます。

● 召喚したフィギュアの技を発動

技の効果は、特に記載がない時は戦闘中に発動した瞬間のみ有効となります。また重ねて発動したら後の効果から処理します。技発動後、召喚中のチェックを外すか、カードなら裏返します。基本的に未召喚状態へ戻ったフィギュアは再び召喚できます。

未召喚へ →



※ 召喚したPCの魔力がランク未満の場合 発動後召喚不可へ →

1戦闘中に1度しか召喚できません。

発動後は×印や横置きなど他と区別しておきます。

 <  = 召喚制限1回

ダメージの手順

- ダメージを与える対象を決めます（指定がなければ1体のみ）。

ダメージの対象がカオスフィギュアである。

それ以外

- ダメージの点数分ダイスを振り、各ダメージを与える部位を決めます。

【ダメージを与える部位の残りHPが0の時】

破壊された部位への余剰ダメージはすべて⑥本体へと向かいます。

- ダメージチェック：ダメージ分、HPゲージにチェックします。

HP♥⇒HP♥

【残りHPが0（HPゲージのすべてにチェックが入る）時の処理】

- ・カオスフィギュアの⑥本体：カオスフィギュアが消滅します。
- ・カオスフィギュアの⑥本体以外の部位：□破壊にチェックを付けます。
- ・ポーン：ポーンが消滅します。対象のコマをステージ上から取り除きます。
- ・PC：HPが回復するまで「滑走不能」となり、滑走フェイズで動けません。

- マナの放出：以下の数だけマナが出現し、ステージにマナを配置します。

- ・1ダメージ以上与えたカオスフィギュアの部位の数。ランダム座標で配置。
- ・カオスフィギュアの部位を破壊した数。ランダム座標で配置。
- ・ポーンを消滅させた。同じ座標に配置。もしくは接触で倒したPCが得る。

【マナの配置】ランダム座標（縦横各2D）に★（マナ）を描きます。

同じ座標にPCがいた場合、★は描かず、即座にそのPCがマナを得ます。
すでにマナやポーンが座標にある場合、後から配置されるマナは消えます。

【HPの回復】

HPゲージのチェックを回復分消します。

HP♥♥⇒HP♥♥

マス指定技の手順

●効果に $n \times n$ とある時、マスを指定します。

- ・効果範囲は指定マスと、指定マスに囲まれた座標です（外周の座標は除く）。
- ・長方形の場合、縦横自由に決められます。

例： 2×4

効果範囲は
8マスと3座標



●マスの破壊、破壊マスの回復をします。

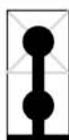
【マスを破壊する】

指定マスの中心に黒丸を描き、破壊マスにします。



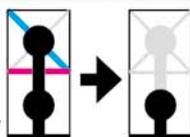
【亀裂】

- ・上下左右の破壊マスが隣り合う時、黒丸を黒線で結びます。
- ・ステージ端にある破壊マスは、ステージ端へと黒線で結びます。



【破壊マスを回復する】

- ・指定した破壊マス（黒丸）と亀裂（黒線）を消去します。
- ・黒丸、黒線に横切られた1距離のトレース線も消去します。

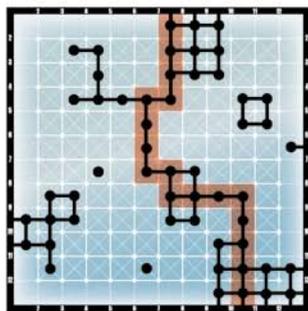


終了

【ステージ破壊】

- ・亀裂が向かい合う端（上下、もしくは左右）を繋いだ時、ゲームオーバーとなります。閉幕パートへ移行します。

【例】右図は亀裂が上下に繋がったためステージが破壊されます。



ステージ

破壊目的

カオスフィギュアの破壊目的

カオスフィギュアには、6つの破壊目的があり、右上にあるのが基本形となる構成です。

マス指定の技が何を優先するか1Dを振って決めます。

内容が現状にそぐわない時は、出目に+1していき破壊目的を変更しましょう。

●滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。

残りHPが一番少ないPCを範囲内に収めるように技のマスを指定します。

●滑走不能：多くのPCを巻き込む。

範囲内に入るPCが一番多くなるように技のマスを指定します。

●気まぐれ：多くのマナを巻き込む。

範囲内に入るマナが一番多くなるように技のマスを指定します。マナへの影響はありません。

●発狂：【狂気X】が一番多いPCを狙う。

【狂気X】の値が一番高いPCを含めるようにマスを指定します。

1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。

2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。

3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。

4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。

5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。

6 ランダム座標で中心点を決める。

●ポーン周辺：多くのポーンを巻き込む。

範囲内に入るポーンが一番多くなるように技のマスを指定します。ポーンに影響はありません。

●召喚妨害：多くのトレース線を消す。

一番多くのトレース線を破壊マスや亀裂で壊すように技のマスを指定します。

●ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。

ステージ破壊が可能なら行います。できない時は、上下、もしくは左右の亀裂同士を繋げて、一番早くステージ破壊できるように技のマスを指定します。

●ステージ破壊：亀裂の数を優先する。

ステージ破壊が可能なら行います。できない時は、亀裂が一番増えるように破壊マスや端に繋がるよう技のマスを指定します。

●ランダム座標で中心点を決める。

ランダム座標で技の中心点を決定します。

一番端の破壊マスは、ステージ端と黒線で結び、亀裂を作成する

隣接した破壊マスは、黒丸を黒線で結び、亀裂を作成する

破壊マスは黒丸で表す

6×2のマスを指定技の効果範囲

指定マスと内部の座標は効果範囲内

外周の座標は効果範囲外

この場合、青コマは効果範囲内
赤コマは外周なので効果範囲外

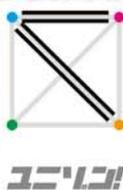
ユニゾン!

●ユニゾン!とは、お互いの心が通い合い一糸乱れぬ連携が取れる状態です。

- ・戦闘中は、《フレイア》などの技による効果でユニゾン!ができます。
- ・調査パートなどであらかじめ交流をはかることでもユニゾン!ができます。

ユニゾン!は、同調した状態を表します。

ゲームボードの関係図を二重線で結びます。ユニゾン召喚ができるようになります。さらに、PCのレベルが3以上になるとユニゾン演技もできます。



ユニゾン召喚

ユニゾン!中はPC同士のトレース線を共有し、自分のトレース線として扱えます。



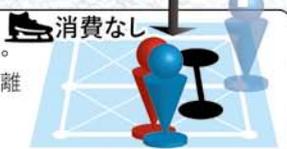
ユニゾン演技 (お互いのPCのレベルが3以上で使用可能)

ユニゾン!中のPC同士で行なえる特殊な演技です。

ペアリフト

仲間に高く持ち上げてもらいます。

ユニゾン!中のPCの座標にジャンプした時、移動距離を消費しません。同じ相手には1ターン1回だけです。



スロージャンプ

仲間に投げてもらいジャンプします。

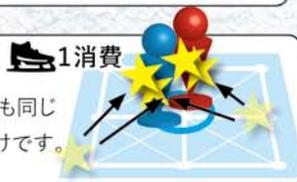
ユニゾン!中のPCの座標からジャンプした時、移動距離を消費しません。同じ相手には1ターン1回だけです。



ペアスピ

二人でスピします。

ユニゾン!中の他のPCの座標でスピした時、相手も同じ数のマナを獲得します。同じ相手には1ターン1回だけです。



【基本移動距離】

PC人数	1	2	3	4	5
移動距離	15	9	7	6	5

戦闘サマリー



※現在の進行が分かりにくい時は、■で管理!

戦闘パート

PCが召喚陣を描きながらカオスフィギュアと戦闘します。

- GMフェイズ カオスフィギュアの行動を1D振って決めます。p.61 参照
- 滑走フェイズ 基本移動距離分だけ上下左右斜めにPCコマを動かします。p.62 参照
- 召喚フェイズ トレース線（またはmana）を消費し、フィギュアを召喚します。p.63 参照
- ターンの経過 次のターンに移行します。

戦闘の基本勝利条件

勝利条件：敵（カオスフィギュア）本体HPを0にする。

敗北条件：ステージ破壊される。PC全員HP0になる。

※戦闘終了後、ステージはmanaをGMが回収、綺麗に。

HP・技の使用回数全回復。フィギュアは未召喚へ。

【判定】2D振り、能力値以下が出れば

○成功し、超えると×失敗となります。

1ゾロ：クリティカル

★manaを1点獲得します。

6ゾロ：ファンブル

HPゲージをひとつチェックします。

■ダメージ HPゲージをチェックします。

カオスフィギュア：ダメージ個振り、出目の部位にチェック。

ポーン：PCコマが同じ座標だとダメージを与えます。

ダメージを与えた部位数、部位の破壊で★manaが
ランダム座標で落ちてきます。ポーンはその場。

■ランダム座標

縦・横の順に2Dを2回振った座標。

【マス指定の技】

n×nの技はマスが
効果範囲です。

[例] 4×2なら範囲
は8マスと3座標。

■滑走 滑走順は自由。通過可能。重ね置き不可。

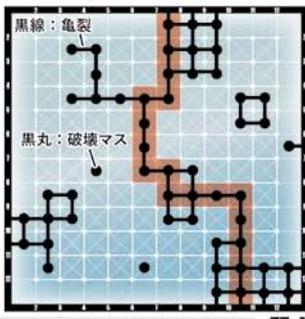
- ・スケート PCコマと一緒にトレース線を描く移動。
- ・ジャンプ PCコマだけ亀裂を飛び越える移動。
- ・スピン 周囲1距離の座標からmanaを回収。
- ・トリック 1戦闘に1回だけ使用可能な技!

【フィギュア】



魔効 RANK = 召喚制限1回

【召喚図形】



セクション

召喚したフィギュアはいつ技を使うといいの？

召喚したフィギュアには大きく2種類あります。

- ・技を使って効果を発動するタイプ
- ・召喚中なら効果が持続するタイプ

後者であれば、指定されたタイミングに効果を忘れずに適用するだけでよいのですが、前者は使いどころに注意が必要です。

✖ 攻撃フィギュア

召喚してすぐ発動か、滑走フェイズ前に発動します。

● 回復フィギュア

HP回復技はHP0の後に使い、マス回復技はステージ破壊防止や召喚に必要な時使います。

✦ 特殊フィギュア

効果が役立つ直前で発動します。

HP0になった時、どうしたら復活できるの？

HPを1点以上回復する技を使えば、滑走フェイズ中に移動できない「滑走不能」状態は解除されます。

注意してほしいのは、HP0になってできないのはコストの消費や「滑走フェイズ」での移動するだけで、技の発動や召喚自体は可能です。

召喚図形の一部とだけ繋がれば召喚可能？

召喚図形のどこか一部とPCの間がトレース線で繋がっていれば、その召喚図形は召喚条件を満たします。

例えば、《エルフ》の召喚図形は「く」を2パーツで組み合わせた形をしていますが、どちらか1パーツと繋がっていれば召喚可能です。

召喚図形の線って召喚したら消失するの？

召喚図形のトレース線は召喚すると消えます。また、黒丸や黒線（破壊マス中央や亀裂）で遮られたトレース線も、マスが回復すると消えます。

例：召喚フェイズに《エインヘリヤル》を召喚する時、4距離分の「く」の字のトレース線を消して召喚中にチェック。これで、いつでも技を発動できます。

45度回転や鏡面図形でも召喚できる？

- ・45度回転させた図形では召喚できません。
- ・鏡面図形も召喚できません。
- ・90度ごとに回転した図形なら召喚できます。

45度や鏡面では形が崩れるため、召喚図形として別扱いとなります。例えば、✦の《フレリア》と+の《十字》の召喚図形といった具合です。

技の処理順番はどうなってるの？

Aの技の処理中に、Bの技を使用した場合、Aの技の処理を中断して、割り込んで使用した技(B)から効果を処理します。Bの効果終了後、改めてAの中断した処理を再開します。

例：敵の攻撃技Aが発動し、PCが判定に失敗。このままでは全滅するので回復技Bを使う。回復技の効果を高める特殊技Cを使う。

A途中→C→B→A続きの順番で処理します。



ケルマスタ

GMについて

ゲームマスターは大変ですが、最も面白い立場です。

ゲームマスターに挑戦してみましょう。

特にショートプログラムとワールドリザレクションはGM負担が少ないセッション形式になっています。

ゲームマスターの役割

GMはゲームの司会進行役として運営する立場に当たります。

プレイヤーの発言にリアクションを返していきませんが、時には思わぬことを聞かれます。

そんな時は、GMが自分なりの意見を伝えてかまいません。ルールブックは遊び方の指針であって、それを使ってどう遊ぶかは参加者に委ねられているからです。

セッションを上手く運営するには

セッションを上手く運営するために大事なのは事前の準備です。

TRPGが皆で楽しむゲームであること、「TRPGを遊ぶ時に皆で覚えておくこと」や「ゲームマスターの権限」は、必ず伝えましょう。

そして、体調の悪い人がいたらゲームを中断することも考えましょう。

また、こまめに休憩を取ることも重要です。

1時間ごとに5分程度の小休憩を取ることは楽しさを持続させるための秘訣となります。

マナの発生はどんどん行き盛り上げましょう。戦闘前にGMが一定量まで回収するため、戦闘バランスは気にしなくても大丈夫です。

シナリオを遊んでみよう

基本的な遊び方を覚えるために、p.114の「はじまりのイエロー」を遊んでみましょう。

「はじまりのイエロー」では段階的に戦闘ルールを覚え、判定や取引パートなどを楽しめます。

もし敗北しても、ワールドリザレクションで再挑戦できるチャンスととらえましょう。

BOX版サモンズケートにショートプログラムの分かりやすいソロシナリオが付属しています。

ショートプログラムのシナリオが遊びたい方は、BOX版サモンズケートをお求めください。

オンラインセッションで遊ぶなら

テキスト形式のオンラインセッション(オンセ)は、対面で遊ぶ時より2~3倍時間がかかります。

オンライン環境で遊ぶ場合は、戦闘部分を全員オンライン上で確認できる必要があります。

- ・ゲームボードを背景に表示できるレイヤー機能
- ・トレース線を描くためのペン機能
- ・グリッドに沿って、縦横斜めを書ける機能

これらがある環境であれば、一番快適に戦闘を遊ぶことができます。

「どどんとふ」がすべてを満たしていてベスト・オンセツールなのですが、2020年に使えなくなるのが分かっています。

チャットやダイスロールをオンセツール、戦闘はお絵描き掲示板などを活用すれば遊べます。

戦闘のバランス調整

白熱した戦闘にするためには

プレイヤーが楽しめるよう戦闘の難易度を調節するためにGMには3つの補助があります。

難易度、切り札、GMの所有するマナです。

■難易度

難しい戦闘がいいか易しい戦闘がいいか、プレイヤーが選びます。

■切り札

戦闘を激化させます。戦闘が面白い内に終われば切り札は使っていないものがあるのもOKです。

■GMの所有するマナ

プレイヤーのミスのリカバリーやあと一手を応援したい時にだけ渡しましょう。

難易度の設定

サモンスケートはパズル要素のある独特な戦闘システムを搭載しており、プレイヤーによって向き不向きが分かれています。

適切な難易度で楽しめるよう、3つの難易度を設定してあるので、プレイヤーたちの意見を聞きながら選びましょう。

EASY (パズルが苦手な人向け)

最初からGMは20マナ所有しています。

NORMAL

特に何もありません。

HARD (サモンスケートの熟練者向け)

敵が強化され、データが非公開になります。

シークレットモード (SECRET)

難易度はNORMALやEASYのまま、カオスフィギュアのデータだけを非公開にしてもかまいません。

そうすれば、GMはシートの印刷の手間が省け、

ルールブックに書かれたデータとHPのメモだけで遊べます。

非公開にするとプレイヤー負担は減りますが、難易度は上昇して敗北しやすくなります。

GMのデータの公開情報・非公開情報

公開情報

- ・カオスフィギュアのデータ (EASY、NORMAL)
- ・シンボルのデータ ・ボーンのデータ ・マナ
- ・本質候補 (ショートプログラム)

非公開情報

- ・カオスフィギュアのデータ (HARD、SECRET)
- ・切り札を取得した数、データ
- ・タイムスケジュール、本質 (ショートプログラム)

固定行動型と詰めサモンスケート

カオスフィギュアの行動をダイスでランダムに決定するのではなく、1ターン目は1、2ターン目は2…と、行動を1から6の順番に繰り返す固定パターンでおこなってもかまいません。

できるだけランダム制を排した遊び方です。

このような戦闘を好むプレイヤーであれば、途中の戦闘では、あらかじめ指定した座標にボーンを置き、限られたフィギュアと初期位置で最適解のルート取りを見つめる「詰めサモンスケート」も面白がってくれるでしょう。

セッション形式

ショートプログラム

ボードゲーム的に進行し、ロールプレイを必須としない短いセッション形式です。

混沌の異変により発生する事件を調べて共通する意味を見つけ、本質候補のシンボルから正解を当てる謎解き要素が含まれています。

「作成」シンボルを6つ決めて、それに関連した異変を3種類（異変同士の関係性は必要なし）用意すればシナリオがだいたい完成します。

カオスフィギュアを決めて、それに相性の良いフィギュアを発生させてください。

■混沌に輝く彩雲 (p.80) 市街地を舞台にしたショートプログラムらしい短いシナリオです。

■学校の混沌 (p.82) 学校を舞台にした何度でも遊べる準備いらずのアドリブシナリオです。

ロングプログラム

シーン制のTRPG的に進行し、ロールプレイを少なからず必要とするセッション形式です。

シナリオによって雰囲気は変わり、会話だけのイベント、判定イベント、対応イベントを組み合わせてつづつ、セッションの道筋を立てていきます。

「作成」一本道のシナリオの流れを作り、判定や戦闘などを入れます。多くても戦闘は2～3回にしましょう。

遊びたい物語がイメージできていれば、迷うことなく作成できるでしょう。

■始まりのイエロー (p.84) はじめて遊ぶ人向けに、チュートリアルが付いたシナリオです。

ワールドリザレクション

GMがいなくても遊べるセッション形式です。

混沌領域に入り、世界を復活させます。

PCが敗北したシナリオの続きとして遊ぶ時は、前回のセッションを踏まえながら出来事を語り、前回と同じカオスフィギュアを登場させます。

「作成」単発で遊ぶ場合は、PCたちの故郷や思い出深い場所の舞台の設定をしっかり用意してあげてください。

データ面はカオスフィギュアを選ぶだけなので、舞台設定をプレイヤーと上手く共有しましょう。

■僕らの世界を取り戻すために (p.98) ゲームオーバーの続きを想定して描いた準備いらずのシナリオです。

キャンペーン

同じPCや同じ題材を複数回に分けセッションすることをキャンペーンと呼びます。

キャンペーンとして遊ぶなら、ゲームオーバーによるPCのペナルティは適用せず、⑥「PCはコスモスに保護される」に統一してもかまいません。

ショートプログラムやロングプログラムでPCが敗北して世界崩壊後、そのPCを使いリベンジでワールドリザレクションを遊ぶという形はサモンスケートで一番ありうるキャンペーンとなります。

GM向けの物品

無色魔石

無色魔石は混沌の影響で一時的に発生する透明な魔石で、大中小の3種類があります。

無色魔石をソロモンに渡すことで、その無色魔石に凶形を刻む魔石ガチャを試せます。

無色魔石（大）なら、ソロモンは魔石リストにある魔石と引き換えてくれます。

無色魔石は隔離世界が消失すると同時にマナが薄まって存在を保てず消失します。

- ・無色魔石には大中小の3種類がある。
- ・無色魔石はマナの代わりに対価となる。
- ・無色魔石はセッション終了時に消失する。
- ・GMがそのセッション用の報酬として渡す。



アーティファクト

GMは、フィギュアやスタイルに関連深い型遺物や伝説級の物品を手に入れた時、それをPCが活用できてもかまいません。

そのシナリオ（またはキャンペーン）限定品として、コストやランクを無視して、1度だけ効果を発揮できます。

効果はフィギュアやスタイルから流用しても、自作してもよいでしょう。

アーティファクトの例

霊薬ネクタル：所有者のHPを3点回復する。

幻花：所有者の【弱体化】を1つ回復する。

運命の歯車：所有者のダイスをひとつ振り直す。

雪の紋章：ターン中、シンボルの混沌特徴無効化。

大地の雫：周囲の破壊マスをひとつ回復する。

カオスシード

混沌が物体に入り込み、結晶化することで形を持ち、宿主に悪影響を与えます。

カオスシードは宿主に自覚的、無自覚的に世界崩壊のための行動をさせます。

カオスシードに召喚図形が生じると、混沌をフィギュアとして召喚できるようになります。

サモナーがカオスシードにある召喚図形を描くことで、カオスシードは魔石と化し、混沌を超常存在へと浄化され、PCが召喚できます。

- ・宿主の思考を混沌寄りにする。
- ・召喚図形が生じると混沌を召喚できる。
- ・サモナーが召喚図形を描くと浄化できる。



【ゲームオーバーによるPCのペナルティ（単発セッション向け）】

1D振り、PCの今後を決定します。他のPCと出目の結果を交換してもかまいません。

出目 結果（《フォルトウナ》が召喚中の場合、この時にも使用できます）

- ① PCは混沌に同化し、消滅します。PCロスト。
- ② PCは奇跡的に助かりますが、サモナーとしての力を失います。PCロスト。
- ③ PCは世界凶形に再構築され別人になります。新たにPCを作成します。
- ④ PCは過去の記憶を失います。PCをレベル0にします。
- ⑤ PCは契約したフィギュアを失います。PCをレベル0にします。
- ⑥ PCはコスモスによって無事保護されます。引き続きそのまま使用できます。

ショートプログラム作成

シナリオ作成者はGMである必要はありません。例として作り方の順番を上げていますが、必ずしもこの通りに作成しなくてもかまいません。

●本質と本質候補 シナリオの本質を含めた6つのシンボルを決めます。

●舞台設定 どこを舞台にするか、参加人数、初期配置を決めます。

●カオスフィギュア カオスフィギュアを何にするか決めます。

●異変 発生する異変の内容を3つ程度決めます。

●フィギュア 今回の戦闘に役立つ未覚醒のフィギュアを決めます。

●導入イベント 時間や条件で発生する追加イベントが必要か決めます。

●タイムスケジュール 制限時間や各イベントの出現時間と場所を設定します。

●描写 開始描写や出現描写、閉幕描写などを書きます。

●シナリオタイトル シナリオタイトルを決めて、全体を見直します。

●完成です

このページ

体験版では

読めません

タイムスケジュールについて

以下のようなスケジュールを組むとよいでしょう。

- ・PCひとりが異変イベントに2回挑戦できる。
- ・PCひとりがフィギュアを2～3体招魂できる。
- ・カオスマークは終盤に発生させる。

サンプルシナリオを参考にしてください。

PCがレベル4以上なら、契約フィギュアの数も多くなり、招魂する必要性は減っていくでしょう。その分、異変イベントを増やしてもかまいません。

異変について

異変は、シナリオの本質を含めた本質候補のシンボルの複数の意味含む内容が多発します。

- ・本質はすべての異変に共通して含まれます。
- ・本質以外の本質候補は一部の異変のみ含まれ、必ずどれかの異変には含まれていません。
- ・異変は本質の意味だけ共通していれば、個々の本質候補の属性や連続性は必要ありません。

異変の情報

GMはイベント開始時にPCに無条件で得られる情報を話した後、判定もしくは判断の形式で追加情報を探ります。

これを「判定イベント」と「対応イベント」と言います。

例：傷つける意味の「暴力」が本質の場合

太字はPCが無条件に得られる異変の情報

→原因や結果など追加情報で得られる情報。

- ・イベント1「**暴力**・強欲・嫉妬」の異変
お金持ちから金を強奪した。→大金に嫉妬した。
解決：犯人を取り押さえる運動判定イベント。
- ・イベント2「嫉妬・隔離・**暴力**」の異変
巻きに妬みや陰口を叩いた。→心が折れつく。
解決：叩かれた人を慰める精神判定イベント。
- ・イベント3「**暴力**・隔離・愛慕」の異変
近づくと殴ると脅した。→相手を愛しているから。
解決：発言者に聞き取りする対応イベント。

判定イベント

無条件で得られる本質の情報後、判定イベントに含まれるシンボルの意味ひとつを、追加情報として得られる情報と組み合わせることで、判定イベントを発生させます。

体験版では

対応イベント

無条件で得られる情報の後、GMとプレイヤーのやり取りが完了した時点で、判定イベントの形式で以下のような質問をします。

GMは5分ほどの制限時間を設け、プレイヤーからの質問や行動に対して応えます。

PCの特定の質問や行動で、情報や情報に繋がるヒントが得られるようにしましょう。

プレイヤーはPCとなり、現場を調べる行動をとったり、どんな物があるかを質問したりします。

GMは5分ほどの制限時間を設け、プレイヤーからの質問や行動に対して応えます。

PCの特定の質問や行動で、情報や情報に繋がるヒントが得られるようにしましょう。

NPCとの会話

この設定で知っている異変の情報を得るために、GMが状況判定をした後、プレイヤーからNPCに質問する形で質問します。

GMはNPCとなり、プレイヤーからの質問に

応えます（演技しなくてもかまいません）。

異変に関係がないことは、「この人は知らない」「今回は無関係だ」と答えましょう。

GMはPCに対して、質問してほしいことが分かるようNPCにヒントになる吹きをさせます。

NGワードを定めておき、PCの質問の仕方が悪ければ会話を打ち切ってもよいでしょう。

NPCコマについて

NPC（ノンプレイヤーキャラクター）コマは、GMが操作します。

PCと同じように能力値やタグがあります。

敵を狂信者コマ、味方を協力者コマといいます。

・調査パートのマップ上に登場します。PCコマと違う色のコマを使ってください。

・PCはNPCコマと同じ場所に移動できます。

・遭遇するとイベントが発生することもあります。

協力者コマ

目的 PCの手助けをします。基本的に召喚した武器を持たないため戦闘には参加しません。

行動決定の「1、移動」時にPCと一緒に「移動」します。

移動

協力者コマにタイムスケジュールがあるなら、PCより先に場所を移動させます。

特になければPCが回収していないフィギュアを回収しに行きます。

移動

PCのいないフィギュアマークに移動すると、招魂判定を行い、フィギュアを得ます。マナの消費はGMの手持ちから行います。

譲渡

同じ場所にいるPCに、協力者は得たフィギュアを渡せます。

狂信者コマ

目的 世界を崩壊を見計らって、邪神召喚にシンボライズを行います。

行動決定の「2、移動」時に「移動」か「儀式」をします。

移動

狂信者のタイムスケジュールに合わせてPCより先に場所を移動します。

特になければPCが回収していないフィギュアを回収しに行きます。

儀式

カオスマークの出現予定場所に移動すると、儀式を行います。

カオスマークの1部分を描いていき、カオスマークが完成すると「邪神召喚」します。

カオスマークが完成するまでの時間、タイムスケジュールを書きます。

邪神召喚

イベント発生の最後に狂信者はシンボライズを行います。今回召喚したカオスマークから1つ必ず間違えてしまいます。

カオスサモナー

狂信者コマは戦闘パートに参加できます。

GMフェイズ時の最後に滑走し、召喚フェイズ時に召喚します。

基本的に攻撃フィギュアの技だけ使いましょう。

回復や特殊のフィギュアの技は、自身を対象にしてカオスフィギュアへは基本的に使いません。

このページ
体験版では
読めません

NPC作成例

志 4
心 11
知 4

千バヨヨイ
 男性 53歳 研究者
 神経質で科学で説明づけたいがる

志 5
心 9
知 7

イマヂテウナ
 女性 31歳 OL
 孤独な生活を送っている

志 11
心 10
知 5

イフクセイトセウチ
 男性 35歳 元フィギュア選手
 膝を故障し、コーチに専念している

志 9
心 8
知 7

ホルイアキ
 男性 27歳 ヒップホップスター
 邪神ラップでブレイク中

志 6
心 8
知 10

ヨロエコノハ
 女性 23歳 大学生
 のほほんとしているお嬢様

志 9
心 6
知 10

ヤマラマール
 その他 18歳 フリーター
 世界の謎を解明したがる旅行者

志 11
心 6
知 9

テリカオ
 男性 18歳 高校生
 様々な優勝経験がある万能選手

志 8
心 7
知 11

シホナツ
 女性 15歳 中校生
 厨二病を患っている双子の姉

志 8
心 9
知 9

シホアツ
 女性 15歳 中校生
 優等生で知られる双子の妹

混沌に輝く彩雲



○タイムスケジュール 残り時間 [1]

残り時間	6	5	4	3	2	1
イベント			1	2	3	
フィギュア		A		B		
カオス		PC1-2	PC3-4			

✦本質候補のシンボルカード✦

《愛慕・隔離・虚像・強欲・苦悩・暴力》

✦推奨PC✦

Lv11 ~
1~4人

✦初期配置✦



✦カオスフィギュア✦

カオスケージ



✦このシナリオについて✦

短時間で遊ぶことを目的としたシナリオです。

PCたちはこの町に愛着を持っています。タイマーの残り時間は、PC 1~2人で「5」、3~4人で「4」からスタートします。

◆開幕描写

ふと空を見上げると、雲が虹色に輝く彩雲だった。そして、光の壁が空を覆った。

✦本質のシンボル✦

愛慕 (1-目ぼれ、2-庇護愛、3-地域愛が共通)

◆出現描写

「大事二仕舞ウノ…」愛するが故に外界との繋がりを断ち切るような想いが形になった…!

◆閉幕描写

鳥籠は壊れ、中の鳥は空の彩雲へ羽ばたきながら消えていく…世界を守ることができた。

✦メモ✦

シンボライズに成功すると、カオスケージが使えるようになります。愛慕は部位にHPが残っていると回復するので、短期決戦で決着を付けましょう。

カオスケージがあっさり倒され、物足りない場合は、そのまま2戦目に突入してみましょう。シンボルを持たないカオスフォームを乱入させてください。ステージはそのまま、戦闘を続行します。

カオスケージから羽ばたいた鳥が、羽をなくし鳥がついばむ地を這う虫と化したのだと伝えましょう。

必要最低限な描写しかありませんが、GMがもっと演出を凝らすと面白くなります。特にフィギュアとの出会いを劇的に演出してあげてください!



◆協力者コマ (p.79 から誰かひとり選ぶ)

PC 1人の時は、フィギュアを回収しPCに譲渡する協力者コマを登場させます。

フィギュアマーク

5-3

A



トール



ドリアード



フォルトゥナ



フレリア

イベントマーク

4-3

盗まれた鳥

描写

ペットショップから不審な女が出てきた。突然、「泥棒!」と店から声が聞こえた。女を捕まえるには運動判定をする。

マーク

1



場所

判定

泥棒は、その鳥に一目ぼれした。早く連れて帰らなければという想いに囚われてしまい、お金を払わずに出ていったのだと話す。泥棒は店主に謝り、多めに金を払った。



追加情報

イベントマーク

3-2

傷だらけの野良猫

描写

傷だらけの野良猫が歩く。道行く人々はその猫に同情の目すら向けない。君はなぜだかその猫を見てギョッと心を掴まれた。近くの動物病院に連れて行ったら精神判定をする。

マーク

2



場所

判定

お礼なのか、猫はニャーと鳴きながら君にすり寄る。治療した動物のお医者さんは、どうやら、この猫はあなたに心を開いたようですね。と言った。



追加情報

イベントマーク

2

閉じた商店街

描写

いつもと違い、商店街はどこの店も見た目は閉まっていた。しかし、いつものように開店している時と同じ揚げ物の匂い、安いと連呼する声…この状況に不信を感じるなら、魔力判定をする。

マーク

3



場所

判定

商店街はいつもの賑わいを見せている。いつもと変わらぬ風景に、君の心は幸せに満ちた。なぜかはわからないが、すごく心が温まった。



追加情報

フィギュアマーク

3-2

B



ロキ



かぐや姫



桃太郎



マルス

カオスマーク

1

マーク



場所

展開描写

山を昇り、見晴らしのいい神社の境内に入る。空にはいつまでも虹色に輝く彩雲が残っていた。彩雲の中で、世界の亀裂が徐々にその輪郭を表していく。このままでは、世界は崩壊してしまうだろう。その前に、世界の亀裂を正しくシンボライズしなければいけない!

ゲームマスター

学校の混沌



◇タイムスケジュール 残り時間 [PC2=5, PC3-4=4]

残り時間	6	5	4	3	2	1
イベント			1			
フィギュア		A		B		
カオス		PC2	PC3-4			

◆本質候補のシンボルカード◆

ランダムに6つ決める。

◆推奨PC◆

2~4人

◆初期配置◆

適当に決める。

◆カオスフィギュア◆

どれでもかまいません。



このページ

体験版では

読めません

◆プレイヤーがGM役を兼任する場合

時間経過やターン経過のたびにGM役を時計回りに回してもよいでしょう。

このシナリオに決まった追加情報はなく、GMが本質候補のシンボルカードから考えます。

◆出現描写

「カオスマークの光が、世界の角にシンボルを照らす。その光が、徐々に空中へと大きな姿形を得て具現化されていく。コスモスがステージで周囲に結界を貼る。あとはコイツを倒すだけだ！」

◆閉幕描写

「コスモスによって学校の惨状はなかったことになり、世界は守られたのだった…」

◆閉幕描写

「学校の周りが光の壁で包まれた。混沌が現れ、この学校は隔離世界に閉じ込められた。隔離世界の隅に、コスモスが君たちを待っていて、君たちの目の前に現れた。」

「混沌がこの学校に現れました。混沌の本質を探するために協力してください。」

「どのフィギュアが力を貸してくれるかも分かりません。運が良いことを祈りましょう。」

学校での混沌と闘いが今始まる。

◆カオスフィギュアについて

GMが選んだ、適当に1つづつ決めます。また、カオスマークにはカオスフィギュアと同名のフィギュアの召喚図形を描きます。

◆ランダムイベントマーク

場所を適当に決めて、本質候補のシンボルで1Dの出目のNPCと何が起こるかGMがアドリブで描写します。(●●は場所です)

- クラスメイトが●●に集まっていて…
- 仲の良かったはずの先輩と後輩が●●で…
- 教師が生徒と●●で一緒に。あれは…
- コスモスが興味深そうに●●に向かい…
- 奇妙な物が動き出しはじめる…
- 化物が●●にいる。そこは化物は…
- 対応するマークと判別は下の通りです。

- イベント1 マーク：1 判定：<♥ 運動>
- イベント2 マーク：2 判定：<♥ 精神>
- イベント3 マーク：3 判定：<○ 魔力>

さらに追加情報は、本質候補のシンボルひとつづつを元に、GMがアドリブで描写します。何の本質候補にしたかは言ってはいけません。

◆カオスマーク

グラウンドにカオスフィギュアのマークを描きます。シナリオの本質はPCにより決まります。

◆不確定シンボライズ

このシナリオのシンボライズは特別なルールを採用します。

プレイヤーはダイスをひとつ持ち、1~6の数字を本質候補のシンボルに当てはめます。他のプレイヤーには見えないよう手隠しなどし、自分が本質と思う本質候補のシンボルの数字をダイスの出目にしておきます。

全員ダイスの準備ができれば、一斉に公開します。

すべてのダイス目が同じなら正解です。

もし、ひとつでも違うダイス目があれば不正解となり、本質に選ばれたすべてのシンボルが本質となります。

全てのダイス目が違う場合、PC全員にカオスマーク(大)を描きます。

ランダム出現フィギュアは、カオスマーク(大)の出現率を59%に設定し、出現率を4%に設定し、カオスマーク(大)を描きます。

場所ランダム決定表 D66

適当に場所を決めるのに迷ったら使います。

学校 MAP

読めません



始まりのイエロー



予告 (あらかじめ読んで伝えます)

始まりはいつも突然だ。

世界は混沌に狙われ、人の思念が
邪神を創りあげる。

隔離世界がつくられ、サモナーと
して覚醒したものにしかこの世界は
救うことができない。

滑走召喚せよサモナー。姿形を与え
られし超常存在、フィギュアと共に。

✦場所✦

市街地MAP

✦推奨PC✦

ARK II 0

1~4人

✦初期配置✦



✦カオスフィギュア✦

ビャーキキー、ハスター



✦このシナリオについて✦

初めてTRPG版サモンスケートを遊ぶ時に
適したシナリオです。

サモンスケートを遊んだことがない人も
楽しめるように、チュートリアルや戦闘のルール
を段階的に覚えられるよう構成されています。

カオスフィギュアを印刷できない場合は、
SECRETとして、シートを見せない遊び
方をします。

準備物 (フィギュアは巻末のカードでもよい)

カオスフィギュアシート: ビャーキキー、ハスター
市街地MAP

- 攻撃フィギュア (ランク・フィギュア名)
 - 4 エインヘリヤル・4 アダンダラ・7 ヴァルキリー
- 回復フィギュア (ランク・フィギュア名)
 - 4 エルフ・7 ドリアード・9 アスクレピオス
- 特殊フィギュア (ランク・フィギュア名)
 - 4 フレイア・9 フォルトウナ・10 桃太郎
- カオスフィギュア (ランク・フィギュア名)
 - 7 ビャーキキー、19 ハスター

◆ゲームモード

戦闘の難易度を以下の3つから選べます。

EASY

バズルが苦手だったり、初心者だったりする
プレイヤー向けに、GMがマナを20点所有
した状態でスタートします。戦闘に苦戦してい
る時だけ、マナを渡すようにします。

HPは赤いゲージのみ使います。

NORMAL

サモンスケートは遊んだことや見たことが
あるプレイヤー向けに、特典なしでスタートし
ます。HPは赤いゲージのみ使います。

HARD

バズルやサモンスケート熟練者プレイヤー
向けに、戦闘の難易度が上がります。

HPは赤に緑ゲージも使い、HARDと
書かれた条件技も使用します。

◆マナの発生

セッション中の物語の進行や演技、
他人へのフォローをした参加者に場から
マナをあげられます。誰でもできます。



ゲームのルールを知りたい時

p.5 に T R P G を遊ぶ上での大原則が書かれている。参加者全員で確認しよう。

ゲームの流れや戦闘は、このシナリオを通じて説明しているが、より詳しく知りたい時は p.50-68 を読もう。GM は全ページを一読していることが望ましい。

- ・キャラクター作成は p.16-23 を見る。
- ・ロングプログラムの流れは p.50 にある。
- ・戦闘の流れは p.60-68 を読むこと。
 - ・GM フェイズ…p.61
 - ・滑走フェイズ…p.62
 - ・召喚フェイズ…p.63

0a. PC作成

予告を読み、まず PC を用意する。

p.16 を参考にレベル 0 で PC 作成するか、巻末にあるキャラクターカードを選ぶこと。

今回のシナリオは、特に年齢や職業に指定はない（物語性を増したいなら p.96 参照）。

●キャラクター作成について

キャラクタータグを決める時、T R P G に慣れていないなら PC 同士の接点は多い方が良好だろう。

年齢を同じにして、クラスメイト（もしくは元クラスメイト）で知り合いというのが無難である。

PC の関係性について色々と意見を出し合う気であるなら好きに決めてかまわない。

その時に面白い設定や自分の PC と関係性をつくってくれた人に「mana の発生」で mana を渡すよう GM は発言しておくこと。

GM が積極的に mana を渡すようにするとよい。「0b. PC 紹介」に進もう。

0b. PC紹介

PC を用意できたら、今度は他の参加者に自分の PC の設定を話す。

どんなキャラクターなのか説明できたら、GM（隣のプレイヤーでもよい）は PC に 1 mana 渡す。

全 PC の紹介が終わったら、シナリオタイトルと予告を読み上げて「1. 日常」へと進む。

各イベントにはチェックポイントがあり、それを済ませたらイベント番号を順番に進めていくとよい。

1. 日常

有名なスポーツ選手の活躍、SNS で拡散される誰かの奇行、公園でスケートボードを走らせる子ども。

その日常はいつだって変わらないものだと人々は漠然と思っていた。

君たちは運命的にどこかの場所で一緒にいる所から物語は始まる。

今日その場に居合わせた理由は何だろうか。

何時なのか、偶然出会ったのか、一緒に遊ぶ約束をしていたのか話し合ってみよう。

☆その場に集まった理由を決められたなら全員に 1 mana 渡す。

思いつかないなら、GM は休みの日に出かけたら偶然同じ公園を歩いていたことにしよう。

また、GM が思いつくなら今に繋がるちょっとした日常話を挟むとよいだろう。

□PC たちの集合した場所と理由が決まった。

※多少話が変わってしまっても、このチェックポイントさえ押さえておけばよい。

2. 覚醒

日常の崩壊は突然だ。突然、君たちの目の前に甲殻生物の化物が現れる。奇声をあげた甲殻生物は君たちを睨み、即座に襲い掛かる！

▶運動判定 (PC全員)

敵の攻撃を避ける。

○成功したPC

直撃を免れる。

✖失敗したPC

君は傷付き1ダメージ (HPゲージにチェックする) 受ける。

絶体絶命の君たちがソレと接触した時、周囲の景色が青く凍る立方体の空間にいた。

そして、君たちは滑走召喚具を身に着けており、それが目の前の化物に対抗する力だと直感した。

■戦闘準備

ゲームボードを用意し、PCの駒を中央の6・6～8・8の9か所の内どこかに配置する。

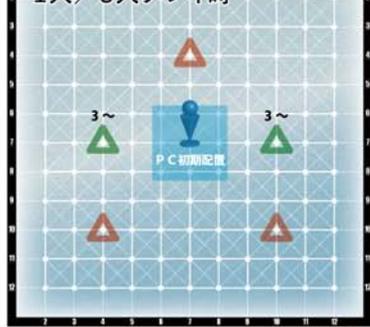
マーカーで右図の通りに△を描き、これを敵(ボーン)とする。

PC人数により基本移動距離と敵の数が変わる。

1人プレイ：基本移動距離15	敵3体
2人プレイ：基本移動距離9	敵4体
3人プレイ：基本移動距離7	敵5体
4人プレイ：基本移動距離6	敵8体

□化物に襲われ、サモナーとして覚醒した。

1人／3人プレイ時



2人／4人プレイ時



●PCが使用する能力値がどれか (運動)・ 精神)・ 魔力) 確認します。



2Dを振った合計値が能力値以下なら成功、超えると失敗します。

2D6 ≤ PCの能力値

○成功！ 良い結果が起こります。

1ゾロならクリティカル！

大成功し、そのPCは★マナ1点を
得ます。



2D6 > PCの能力値

✖失敗！ 悪い結果が起こります。

6ゾロならファンブル！

大失敗し、そのPCは1ダメージ (HP
ゲージにひとつチェック) を受けます。



3. 戦闘パート：チュートリアル①初戦

戦闘はGMフェイズからスタートする。

戦闘中は「manaの発生」しない。

■GMフェイズ

「狩りの準備」敵は君たちを取り囲み、一斉に襲い掛かる準備をしている。このターンに倒せなければ一斉攻撃を受けるだろう。

PC全員のHPが0になるとゲームオーバーになることに注意しよう。

これで敵の行動は終了し、次は滑走フェイズに移行する。

■滑走フェイズ

PC駒とマーカーの色は個々に対応している。

PCはトレース線を引いて移動するスケートができる。

移動距離分だけ上下左右斜めに移動できる。

敵を表す駒、ボーンが全滅させられるように、ボーンが描かれた場所を通る線を描こう。

また、滑走前に、全力滑走というオプションを取ることができる。

召喚フェイズは省略し、ターン経過に移行する。

「全力滑走」

全力滑走する場合、運動判定する。

○成功：全速力で駆け抜けて移動距離+2。

✖失敗：体勢を崩して移動距離-2となる。

「ボーンの倒し方とmanaの出現」

PCがボーンがいる座標に行くと1点のダメージを与えて破壊する。

倒したボーンを消し、ボーンを倒したPCは1mana受け取る

■ターン経過

PCたちは残ったボーン体分運動判定をする。失敗すると1点のダメージを受ける。

PCのHPが0になると「滑走不能」となり、滑走フェイズに移動できなくなる。

次のターンでまたGMフェイズから始める。

次のターンから説明は省略してよい。

■戦闘終了

・ステージ上に残ったmanaはGMが取得する。

・トレース線はすべて消すこと。

ボーンをすべて倒すと戦闘終了し、「3a. 勝利した場合」へ進む。

万が一、PC全員が「滑走不能」で戦闘終了したなら「3b. 敗北した場合」へ進む。

※戦闘ルールを理解しているなら省略してよい。

3a. 勝利した場合（ボーンをすべて倒す）

「ぎゃああ———！」

召喚具に触れた化物は悲鳴を上げながら浄化され、君たちは戦いに勝利した。

すると、脳内に女性の安堵した声が聞こえる。

(間に合って良かった。)

君たちの前に光が集まり、人の形となっていく。

そこには、神秘的な少女が立っていた。

「4. 出合い」へ。

人型の光が現れた。

3b. 敗北した場合（PC全員のHPが0）

(あなたたちはまだ倒れる時ではありません。)

脳内に女性の声が聞こえ、君たちは怪物と戦う直前の時間まで巻き戻っていた。

一体何が起こったのだろうか？

※もう一度、戦闘開始からやり直す。ゲームの難易度を一段階下げてもよい。

4. 出会い

君たちの目の前に立つ青色の少女が話す。

「私は隔離世界の分身コスモス。地球は今混沌に狙われています。」

儂げで美しいその少女の言葉に嘘偽りはなく、守らなければいけない存在だと直感した。

「世界という形あるものを、混沌が姿形を得て、滅ぼそうとしています。」

「このままではあなたがたは消滅し、我々の世界は滅ぶでしょう。どうかその召喚具のサモナーとして、混沌を倒すため私と協力してください。」

「混沌を倒しさえすれば、世界図形と私で歪んだ世界を元通りにできます。」

君たちはどのように答える？

☆協力してくれるPCに1マナ渡す。

事情を理解した。

コスモスに協力することにした。

コスモス

[質問と回答例]

PCに質問があれば、以下の例にして答えると良い。

プレイヤーが慣れていないなら、以下からいくつか抜き取り、質問の選択肢として提示してもよい。

▶用語類

- ・世界図形とは…形ある世界そのものであり、世界を構築するプログラムのようなものです。
- ・隔離世界とは…私の基であり、混沌の拡大を防ぐため光の壁で周囲から隔離された場所です。
- ・混沌とは…この世界を滅ぼそうとする敵です。誰かの手助けで形を得て化物と化しています。
- ・滑走召喚具とは…サモナーの心です。あなたが最も上手に動ける、フィギュア召喚の道具です。
- ・サモナーとは…意味や形を具現化し力を与えられる魔力の高い人間です。
- ・フィギュアとは…神や竜といった超常存在が混沌に対抗できる姿形を得た状態です。
- ・コスモスとは…サモナーを導き、戦いの舞台を整える隔離世界の案内役フィギュアを指します。

▶その他

- ・一緒に戦ってほしい…もちろんです。結界をつくり、あなた方が戦いやすいようにサポートします。
- ・さっきの立方体は何か…周辺への被害を防ぐステージです。真二つに亀裂が入ると壊れます。
- ・他の人に任せたい…応援が来る望みは限りなく薄く、あなたたちにしかできません。
- ・このままだとどうなる？…化物はあなたたちを襲い続け、この周辺の世界は一旦滅びてでしょう。
- ・一旦滅びる？…世界図形が残された周辺データを基に修復しますが、元通りにはならないからです。
- ・姿について…この辺り一帯は混沌の影響で観測できなかったため、なじみやすいこの姿形をとりました。
- ・コスモスではなく、愛称などで呼ぶ…●●（呼びかけた愛称）ですか…？…●●…



5. 新たな力

君たちの頭上に先ほど見た化物より大きい存在が現れ、しわがれた声で叫ぶ。

「大いなる邪神様の邪魔ヲスル存在よ。このビャーキーが許サヌ！」

コスモスは君たちが滑りやすいよう、凹凸のない青く凍った立方体の空間ステージを作る。

そして、君たちに凶形が描かれた4つの輝く魔石を渡した。

「あれに対抗するには、フィギュアを召喚する他ありません。これを受け取ってください。」

コスト4のエインヘリヤル、アダンドラ、エルフ、フレシアが登場する。

エインヘリヤル「攻撃なら俺を手にとれ！」

アダンドラ「アタシは混沌をやっつけられる！」

エルフ「傷付いた大地と人を癒せませす。」

フレシア「二人の縁を結んでア・ゲ・ル♪」

という声が聞こえる。4体の覚醒フィギュアから自分が持つものを選ぶこと。

2人プレイならエインヘリヤルとアダンドラは別々のPCが、3人プレイなら、フレシアを選んだPCがもう1体持つよう呼びかけよう。

君たちが各々魔石を持った時、大空を駆け巡る竜の上半身と蜂の下半身を併せ持つ化物が無数の針を飛ばすのが見えた。

君たちはそれを避けるため、バラバラに離れつつ空を見上げた。

■戦闘準備

PCの駒をランダムに配置する。2D6を2回振り、縦列横列を決めて置くこと。

ビャーキーのカオスフィギュアシートを用意する。

また、巻末のフィギュアカードも用意する。

PC人数の基本移動距離はそのま引き継ぐ。

ビャーキーが襲撃した。

フィギュアを得た。



ビャーキー



6. 戦闘パート：チュートリアル②ビヤークー戦

G Mフェイズ→滑走フェイズ→召喚フェイズ→
ターン経過→G M…と戦闘終了するまで続く。

■ GMフェイズ

G Mフェイズでは、G Mは1 D振って攻撃方法を決める。出目と同じ番号の部位に書かれた技を発動する。

2ターン目以降、攻撃方法の出目が破壊された部位の場合、代わりに本体の技を繰り出す。

□□ ウイングハウリング

ビヤークーは翼をはためかせると、奇怪な音波がサモナーたちを襲う。

「G k yiiiiiii!!!」

サモナーたちの周囲の地面に亀裂が走る。

奇怪な音を耐えるためにP C全員は♥精神判定をする。

▶♥精神判定

○成功：音に耐えたとふらふらになる。H Pを1点失うこと。

※失敗：奇怪な音に耐え切れず、耳から血が流れる。H Pを2点失うこと。

成功失敗に関わらず、それぞれのP Cがいる座標を中心に周囲4マス破壊マスにする。

□□□ フーンタックル

超光速でビヤークーは空を駆け廻り、最も弱そうな獲物へとその進路を変えた。

超光速のビヤークーから逃れるには、周囲の魔力を変化させ、軌道をそらすしかない。

最も現状H Pが低いP Cひとりを巻き込むように5×2マス指定して破壊マスにする。その範囲内（4箇所の座標）にいるP Cは

○魔力判定をする。

▶○魔力判定

○成功：軌道はそらせたが、地面は割れ余波が君を襲う。H Pを1点失うこと。

※失敗：間に合わず直撃し、地面に叩きつけられる。H Pを3点失うこと。

■ ホーネットニードル

ビヤークーから大針が撃ち込まれ、中空で一本の針は幾千もの小針へと分かれた。まき散らされた小針は地面に着弾し土煙をあげる。

P Cを多く巻き込むように3×3マスを指定して破壊マスにする。その範囲内（9箇所の座標）にいるP CはH Pを3点失う。

「破壊マスと亀裂について」

破壊マスに黒丸をつける。破壊マスは上下左右が破壊マスもしくはステージの端なら、黒線で結んで亀裂を発生させる。

破壊マスや亀裂の黒線を跨ぐようにスケートはできない。

亀裂が上下もしくは左右の端に繋がった時、「ステージ破壊」でゲームオーバーとなる。

ダメージ分、各P CのH Pにあるハートにチェックを付けたら、次のフェイズに移行する。

■ 滑走フェイズ

滑走フェイズでは、基本の演技としてスケートの他にジャンプ、スピニングが存在し、さらに必殺技のトリックをもっている。

・ジャンプ：破壊マスや亀裂を無視してトレース線を引かずにP C駒を移動する手段。

・スピニング：1移動距離を使ってその座標に小さな丸を描く。その座標から周囲1距離にあるマナを引き寄せて取得する。

・トリック：移動中に使える1戦闘に1回の必殺技で余分にP Cを移動できる。

これらを駆使して、ステージ上に自らが所有するフィギュアの召喚図形を描いてみよう。

召喚図形は90度ごとに回転してもよいが、45度や鏡文字のような図形はダメなので注意すること。

プレイヤーが初めて描くなら、G Mは召喚図形を分かるよう下書き線を描いてみせるとよい。

全P Cが移動したら、次のフェイズに移行する。

■召喚フェイズ

召喚フェイズでは、各フィギュアの召喚図形どおりにトレース線を消すことで召喚できる。

召喚状態となったフィギュアはいつでも割り込んで技を発動できる。

召喚時の注意点として、以下の3点がある。

- ① 亀裂で遮られたトレース線は使えない。
- ② 召喚図形とPCはトレース線で繋がっていないと召喚できない。
- ③ 同じところを滑るとトレース線は上書きされる。

■マナトレース

マナを消費すれば好きな場所に1点につき1距離分のトレース線を描ける。

○エインヘリヤル/アダンダラ召喚

エインヘリヤルとアダンダラのような攻撃フィギュアは、召喚してすぐ技を発動しよう。

ダメージ分だけダイスを振り、出目に応じた部位にダメージ（HPゲージにチェックする）を与える。

- ・HP0の部位は破壊にチェック。
- ・本体のHP0で敵は消滅し、戦闘終了する。
～戦士は空を飛び、敵を切り裂く～

一度にダメージを与えた部位の数だけマナが出現する。また、部位のHPを0にして破壊するとさらにマナが1点出現する。

マナはランダムに配置すること。

○エルフ召喚

2×2マスを指定する。指定したマスの中央に位置する座標のPCのHPを全回復し、その周囲4マスの破壊マスも回復する。

外周は対象とならないので注意すること。

このような回復フィギュアは、すぐに使わずHP0で「滑走不能」になったPCや邪魔な亀裂を消したい時に技を発動すると良い。

～割れた大地と傷付く者の傷を癒す～

○フレリア召喚

フレリアのような特殊フィギュアは、効果によって技を発動するタイミングは異なる。フレリアはPC2人をユニゾン!状態にする。

ユニゾン!したPC同士は“ユニゾン召喚”でフィギュアの巨大な図形も描きやすくなる。
～愛の女神の投げキスは2人の仲を結ぶ～

○ユニゾン召喚

トレース線を共有できる。協力して召喚できるためコストの重い召喚図形には必須の技だ。

○ビャーキ浄化

PCはビャーキの召喚図形を描いて浄化できる。ビャーキを浄化すると戦闘終了し、戦闘後に攻撃フィギュアのビャーキを獲得する。

■ターン経過

残り時間を1つ進める。プレイヤーに残り時間がなくなるとゲームが不利になると伝えること。

▶1ターン終了時

ビャーキの召喚図形を描くとビャーキを浄化し、召喚できるようになると伝える。

■戦闘終了

- ・ステージ上に残ったマナはGMが取得する。
- ・トレース線と破壊マス、亀裂はすべて消すこと。
ビャーキの本体HPを0にするか浄化すると戦闘終了し、「6a.勝利した場合」へ。

浄化時は、浄化したPCがビャーキの魔石を得る。

「全PCがHP0」になるか「ステージ破壊」されると「6b.敗北した場合」へ。

9. 手掛かりを探せ!

コスモスはこれからのことについて話しました。「この近くで活動しているであろう混沌の召喚者…カオスサモナーの手がかりを見つけるやり方で何か良い案はないでしょうか。」

どうやって探すのか具体的に提案できたPCに1 マナ渡す。

(PC全員) 情報収集する。
○誰かが成功
君たちが調べた結果とあるSNS上の「映像」にたどり着いた。

※全員失敗

手がかりがつかめず途方に暮れる。しばらくして、SNSで今流行っているキーワードが出てきた。

映像

SNSで邪神が降臨したと騒ぐ黄色い頭巾をかぶった少女の映像が流れ、甲高い声で話し始めた。

「私の真名はカオスサモナー!」

「皆よ、世紀末は本当にだった!邪神は存在し、私にこの世界は滅亡するとお告げがありました。さあ、邪神を崇め新人類として共に歩みましょう!」
「黄色い布を頭から纏うのです!」

映像のコメントには、「黄巾党w」「世界滅亡するのは人類生きているのか?」「なんか黄色い」にある模様見覚え有るなあ」「ここって、この近くのビルじゃね?」とある。

どうやら、混沌が関係している映像は、この近くで撮られているようだ。

このページの 体験版では 読めません

カオスサモナー

ソロモン

[質問と回答例]

ここはどこなのか…コスモス様のご要望で時間と時間の隙間にある当ギャラリーへとお招きいたしました。

ここに居る間は、現実の時間の流れは止まったままでございます。

あなたの正体は?…しがない魔石のギャラリーの店主でございますよ。

フィギュアを持っている理由…魔石に超常存在を紐づける力をサモナーの皆さまが持つように、ワタクシは時を止めて魔石を保管する力をもつのでございます。

戦いに協力して欲しい…ワタクシは戦闘においては役立ちませんのでご容赦を。

ゲームマスター!

12. 祭壇の間

扉を開けると、黄色い頭巾を被った少女の傍らには人の形をした黄色いマントが立っていた。「我が主人の魔力では防ぎきれなかったか。致し方なし。」

少女は焦りながらも君たちに言う。「ふ、ふん!だからって、あんたらが私のハスター様に敵うはずないわ!やりなさいハスター様!」

「主人よ…魔力を奪われ、ハスターは少女の手にしごかれ倒れ、少女は魔力を奪取されて倒れながら息を絶たす。」

コスモスは辛そうに言う。

「自らが定義した存在がどのようなものか知っているはずでしょうに…」

ハスターは乾いた笑い声を立てながら喋る。

「我は旧支配者のひとり、黄衣の王ハスター。混沌より託されしは形の崩壊。戦おうか、形の守護者たちよ!」

ハスターは巨大化し、ピルの天井を突き破る。カオスサモナーが魔力を吸い取られて倒れた。ハスターと戦闘することになった。

このページ

13. ラストバトル

コスモスが君たちに協力を求める。

「邪神を結界内に閉じ込めるために、皆さんの力を貸して頂戴します。この結界内にいる邪神の力を封印し、邪神を倒す。邪神の力を封印し、邪神を倒す。邪神の力を封印し、邪神を倒す。」

「必ず勝ちましょう。」

君たちとハスターの戦いが始まる。

■戦闘準備

PCの駒をランダムに配置する。2D6を振り、縦列横列を決めて置くこと。

ハスターの駒はランダムに配置する。PC人数の本移動範囲はそのまま引き続く。

ゲームモードの残り時間で、強さが変化する。EASY/NORMAL: シンボルなし

HARD: HP増加、HARD条件技追加。シンボル「虚像」を加わる。

・残り時間3以下: シンボル「暴力」が加わる。

・残り時間0: シンボル「絶望」が加わる。(無色魔石があるならここで取引パートを挿入)

体験版では

読めません

14. 戦闘パート / ハスター戦

■滑走フェイズ (p.62)
ハードモードの場合、滑走フェイズは5分で強制終了する。音楽一曲分でもよい。

■戦闘終了
14aもしくは14bへ進む。

敵のシンボルをもつフィギュアを倒す時、その図形を描くことでシンボルを無効化し、全部位に1ダメージを与えられる。

また、カオスフィギュア自身の図形を描くことで対のフィギュアとして召喚できる。

14a. 勝利した場合

ステージが解かれ、君たちの目の前でハスターは崩れていく。

「どうやら、我が主人の思い描く強さでは貴様らには及ばなかったようだ。浅はかな知識の定義による邪神では負けるというも謝れるものだな。ククク…」

倒れ伏したカオスサモナーから、混沌の気配は

いく。コスモスは彼女を介抱しながら、

「これで、彼女の心に邪念を植えた混沌を排除することができた。あ、この騒動の痕跡をなくせば世界を元通りに戻せそうです。」

「あなたたちのおかげでこの世界は守られました。」

「ありがとうございます。サモナー。」

君たちの隣にいたフィギュアたちの存在が薄れていく。

「混沌の脅威がなくなった今、フィギュアたちが現世に残る必要はなくなりました。しかし、あなた方であれば自らの魔力に取まるフィギュアとなら契約してこれからも共に過ごすことができるでしょう。」

□は魔力以下のコストのフィギュアを最初から所持した状態で次回からゲームをスタートできる。

□ハスターを倒した。

15. エンディング

体験版では

「この子は、あの時の少女です。彼女もまたサモナーとして活動してくれることになりました。」

□物語を締めくくった。END

「物語性を高めてみよう」

プレイヤーがコントロールに慣れていて、もうドラッグチェックでいいセッションを望むなら、残念なカオスサモナーキャラからリアスなキャラにして、以下の追加設定を付け加えます。
・PC時代の年令をきかせて、体の良い幼馴染関係にする。
・小学生の頃に別れてPCたちと離れ離れになり、孤独だったため混沌に付け込まれた。
・ちょっぴりイラストを描くのが好きで、PCたちと別れてから少し敬遠されてきた。

セッション中の変更点はこのようになるでしょう。

- ・カオスサモナーとPCたちの仲良かった物語パートの過去イベントをオープニングに入れる。
- ・過去イベントでは、「PCたちと離れ離れになりたくない。」「ずっとこのままならいいのに」と言う。
- ・ビルの戦い以降のカオスサモナーのPCたちへの発言はもっと親しみのあるセリフへ変える。
- ・最終決戦の前にカオスサモナーとPCたちとの会話を挟み、シリアスな雰囲気を進める。
- ・カオスサモナーは全世界を滅ぼすことでPCたちと一緒にいられると本気で思っている。

14b. 敗北した場合

ステージは砕かれ、君たちは負けた。

ハスターから混沌がにじみ出る。まず最初に犠牲となったのはハスターの真下にいた黄色い頭巾の少女だ。倒れた状態の彼女は、混沌の魔の手から逃れる術はなかった。ビルは崩壊していき、世界が壊れていく。

「形あるすべてを壊し、形なき“無秩序たる混沌”の力を落として、君たちが身もまた邪神という被り物を脱ぎ捨てて混沌へと帰ろう。」ハスターはそう呟きながら、自らの身体もまた混沌へと注いでいく。混沌は君たちにも飲み込もうとしていた。

○参加者全員が所有するマナがPC人数×3点の時、戦闘をやり直す“リトライ”が使える。

○リトライする。

コスモスは決意おぼやかし、この世界は世界を救うか、戦うかまで戻り、この世界を覆う中、コスモスは一人立っていた。

コスモスに愛称を付けているなら、さらに呟く。「●●(PCが読んだ愛称)か…それは私だけを示す定義。その定義が消えてしまうのは…少し悲しい…かな」混沌がコスモスを飲み込む。

○ゲームオーバー時、GILとマナをPC人数×3消費すること。その戦闘をやり直します。

互いのHPや破壊マス、PCのリソースは全回復し、PCの所持マナや条件技の使用はゲームオーバー時を引き継ぎます。コスモスの力で少し前の世界を再復元します。PCはそれを予知夢を見たかのような錯覚を覚えます。

リトライした後に会うコスモスは同一人物ではなく愛称を読んでも反応しない。

ラストバトルに戻る。この時、マナがあるならPCたちはギャラリーに行ってもよい。

カオスフィギュアのHPは全回復するが、封印されたシンボルは封印されたままとする。

○ダメージを戻した。ラストバトルに戻る。カオスフィギュアの封印されたシンボルのままと、♡や破壊された部位は回復する。

>リトライしない。

混沌は無慈悲にも君たちを包みこむ。君たちの意識は薄れ、この辺り一帯の形あるものはすべて分解されていく。

地球に黒い穴が広がった。

地球は滅びを迎えようとしたその時、世界図形修復プログラムが起動し、黒い穴を覆う目的の呪印、その街並みへと復元されていた。

復元された街並みはほとんどがさびたように見えた。しかし、そこに混沌と君たちはいなかった。いるのは君たちによく似た誰かだけだ。

□ゲームオーバー。p.73を参照すること。ワールドリザレクションへ続けることも可能。

このページ

体験版では

読めません



ゲームマスター

僕らの世界を取り戻すために

◇タイムスケジュール 残り時間 [PC1=2, PC2=6, PC3=4, PC4=3]

残り時間	6	5	4	3	2	1
手番回数	PC1-2		PC3	PC4		

◇PC人数◇

1-4人

◇初期配置◇

混沌領域

◇カオスフィギュア◇

敗北した相手

このページ

体験版では

読めません

◆プレイヤーがGM役を兼任する場合

手番ごとに右隣のプレイヤーにGM役を担当してもらい、手番プレイヤーと被らないようにします。

◆開幕描写

「あんなに懐かしい場所でも、混沌領域に閉じ込められている世界は、君たちの庇護を離れ、あえて危険な道を進もうとする君たちを止めるものはない。

ずぶりという感触と共に、君は混沌領域へと足を踏み入れた。地面も空もない。ただの闇かと思えば懐かしい場所に立っている…形を保つことができない曖昧な世界で、君たちは混沌領域から世界を復活させるため、今はまだ失われた…まだない世界を思い描いた。

◆カオスフィギュアについて

前回敗北した相手を選び、リザレクションは基本、1 A R を推奨します。

◆出現描写

倒すべきカオスフィギュアが現れる。コスモスが立方体の結界ステージを展開し、何もない混沌の世界に君たちの足場をつくる。あの時はコスモスが世界を守るため、カオスフィギュアと君たちが結界内にいて、コスモスが外から監視していた。

今は逆で、カオスフィギュアとした世界を救うため、結界内のコスモスが君たちの足場となり、結界の外に君たちが立っていた。さあ、ワールドリザレクションを行おう!

◆閉幕描写

カオスフィギュアと共に混沌領域は消えていき、見慣れた場所へと置き換わっていく。世界は復活し、君たちの大事なものを取り戻す。あの人が、あの場所が戻ってきたのだ!



**アオス
クイ#ユク**

カオスフィギュア

サモナーまたはカオスサモナーが混沌をシンボライズしたことで姿形を与えられたフィギュアです。

世界の亀裂からシンボライズした大型をカオスフィギュアと呼び、小型のカオスフィギュアはポーンと呼称されます。

ポーンについて

カオスフィギュアや混沌によって生み出された人間大のフィギュアです。

カオスフィギュアの後に行動します。

PCがその座標に移動して倒したなら、即座にそのPCはマナを獲得します。

共通データ

- ・ステージ上の座標に配置されます。
- ・HPは1点です。
- ・PCが同じ座標に来ると1ダメージ受けます。
- ・ポーンが倒された座標にはマナが出現します。

カオスフィギュアについて

世界の亀裂がシンボライズされてできる巨大なフィギュアです。

本質であるシンボルや姿形によってその性質は異なりますが、世界を混沌と化すことに違いはありません。

共通データ

- ・空中に存在し、ステージ上にはいません。
- ・本体と1～5部位で構成されます。
- ・基本的に行動はダイスで決定します。
- ・「シンボル」「切り札」で能力を強化できます。

ハードモード

ハードモードでは、カオスフィギュアに追加HPと追加条件技が増えます。

緑のHPゲージと、HARDと書かれた白の条件技がハードモードの追加要素です。

緑のHPゲージはイーजीモード、ノーマルモードでは横線を引いてください。

また、HP欄の値はNORMAL時のもので、HARDの値ではないので注意してください。

切り札とは

GMしか知らない、カオスフィギュアのもつ隠された技で、戦闘にGMが介入できます。

戦闘が苦手な人や初心者には使いません。

プレイヤーの動きが上手く戦闘が楽なようであれば、GMが切り札を1、2コ選んで使うと良い戦闘のスパイスになります。

シンボルとは

シンボルとは、抽象であり記号です。

本来、混沌には意味を持ちません。

しかし、世界図形内に侵入したことで異変を発生させた混沌は、その異変から人々が漠然と感じる思いに多大な影響を受けます。

シンボルを持つカオスフィギュアは、その意味の影響と混沌特徴を併せ持っています。

ポーン

ポーン / おもちゃ兵 タックル

最も距離が近い（同じ距離なら HP の低い）PC ひとりには **✖** 運動判定をする。

○なし。✖2ダメージ。

HP1 



ポーン / 卵兵 チェンジリング

ランダムに決められた PC ひとりには **◎** 魔力判定をする。◎2ダメージ。

✖4ダメージ。PC と自身の位置を入れ替える。

HP1 



ポーン / 甲殻生物 電波銃

ターン経過時、PC 全員は **✖** 運動判定をする。

◎（判定成功した PC）なし。

✖（判定失敗した PC）1ダメージ。

HP1 

ポーン / 天使兵 ソウル・レクイエム

ランダムに決められた PC ひとりには

◎ 魔力判定をする。

◎1ダメージ。

✖3ダメージ。ユニゾン！解除。

HP1 





ポーン / 深き者ども 群れの狂気

最も距離が近い（同じ距離ならHPの低い）PCひとりには♥精神判定をする。

○なし。×2ダメージ。

HP1 ♥

ポーン / 仔山羊

黒山羊の秘術

ランダムに決められたPCひとりには

●魔力判定をする。

○1ダメージ。

×周囲マスを破壊する。

HP1 ♥



ポーン / 獵犬

ティンダロスの牙

自身をランダム座標で移動させる。

最も距離が近い（同じ距離ならHPの低い）PCひとりには♥精神判定をする。○なし。×2ダメージ。

HP1 ♥

ポーン / 黄印

破滅への序曲

距離1以内のPCに2ダメージ。

※HARDなら黄印は別紙に座標を書き秘匿する。PCにダメージを与えた黄印は座標を公開する。

HP1 ♥



切り札

切り札とは

切り札はカオスフィギュアが奥の手として隠し持っている隠匿された力です。

切り札の使用

カオスフィギュアは切り札を取得できます。

- 切り札1つにつき1戦闘中に1回使えます。
- 切り札を複数取得できます。
- 使用後、リトリーブして使用し直すまでです。

切り札は難易度調整が主な目的であり、使わなかった時にプレイヤー満足度が下がるため、PC側はプレイヤーに切り札を何個持っているのかを伝えない方がよいでしょう。

切り札の目的

切り札は戦闘を面白くするためのスパイスです。切り札を使用することで、PCが敗北したり、戦闘を長引かせたりするぐらいなら、取得した切り札を使わないまま負けてしましましょう。

切り札の最もよい使い方は、PC側に対抗手段がある状態で切り札を使い、逆転されることです。それこそ、こっそり適切な切り札を後付けし、何食わぬ顔で使うぐらいがちょうどよいのです。

このページでは 体験版では

技の破壊目的を決定する瞬間。□

本質のシンボルがまだある状態。□

条件 混沌解放

切り札

条件 部位再生の本質

切り札

本体が受けるダメージを+1し、それにより指定された瞬間を横断詞が1マス増加する。×4マスなら、5マスに広がる)

破壊された部位のダメージを1点回復する。シンボルがすべて封印されていると使用できない。

本体による攻撃技を使用した瞬間。□

本質のシンボルがまだある状態。□

条件 最期の悪あがき

切り札

条件 生存欲求の本質

切り札

本体の攻撃技を1回行い、これによりステージ破壊やPCを全滅させられると、PCの敗北となりゲームオーバーする。できなければPC側の勝利となる。

本体のHPが0になった時、HPを[カオスフィギュアのシンボルの数]点回復する。シンボルを封印されれば、回復量は減る(最低0)。

本体のHPが0になった瞬間。□

本質のシンボルがまだある状態。□

シンボル

カオスフィギュアのシンボルの影響

シンボルはカオスフィギュアの本質であり、行動原理です。

シンボルとは

シンボルとは、抽象であり記号です。

本来、混沌には意味を持ちません。

しかし、世界図形内に侵入したことで異変を発生させた混沌は、その異変から人々が漠然と感じる想いに多大な影響を受けます。

シンボルを持つカオスフィギュアは、その意味の影響と混沌特徴を併せ持っています。

シンボライズとは

混沌が侵入してできた世界の亀裂の形に意味を定義することで実体を創りだす行為です。

混沌は、世界図形への侵入によって引き起こされた異変により人々が漠然と感じた印象がすでに付加されています。

サモナーが世界の亀裂を見つけて混沌を定義する時、人々が異変に漠然と感じた印象とサモナーが定義した本質が食い違くと、複数のシンボルを併せ持つようになります。

封印

シンボルにもフィギュアと同じようにサモナーが召喚できる召喚図形があります。

サモナーが召喚することで、カオスフィギュアからその本質を奪い、その力を封印できます。

【封印効果】

そのシンボルの混沌特徴を無効化し、すべての部位に1ダメージを与えます。

また、その本質がなくなるとカオスフィギュアの性格も変化します。

【シンボル作成】

20ランク、つまり20距離分の線以上を使って図形を構成してください。

図形と意味を連動させ、その意味らしい混沌特徴をデータ化すれば完成です。

シンボルの説明

- 1ランク：必要なトレース線の数。
- 2名称：シンボルの名称。
- 3召喚図形：必要なトレース線。
- 4混沌特徴：カオスフィギュアのもつ持続的な効果。
- 5封印効果：シンボルを召喚して、カオスフィギュアに発動する効果。
- 6意味：シンボルの意味。



あいほ **愛慕** 24 RANK

混沌特徴 毎ターン経過時、カオスフィギュアの破壊されていない部位のHPを1点回復する。

混沌特徴の効果がなくなる。 **封印効果** 全部位に1ダメージを与える。

意味 深い愛と尊敬・心奪われる・夢中

かくり **隔離** 28 RANK

混沌特徴 ターン経過時、他のPCと2距離以内にいるPCは3ダメージを受ける。

混沌特徴の効果がなくなる。 **封印効果** 全部位に1ダメージを与える。

意味 引き離す・へだてる・閉じ込める

きょそう **虚像** 24 RANK

混沌特徴 PCが敵にダメージを与えようとした時、PCは○魔力判定をする。
✕そのダメージが0になる。

混沌特徴の効果がなくなる。 **封印効果** 全部位に1ダメージを与える。

意味 嘘・いつわり・見せかけの姿・幻影

異変: 愛が暴走し、ストーカーや溺愛、愛する人のために動きます。

混沌の性格: 万人を愛するがゆえに同じ存在となることを望みます。相手が何を思っていようとも。

異変: 親しい人と心が離れ、他人を拒絶し、触れることを嫌います。

混沌の性格: 世界から拒絶された隔離世界のままであることを望み、近づくと存在を消し去ろうとします。

異変: 幻や妄想が具現化し、現実に向き合おうとしません。

混沌の性格: 形あることを憎み、自らが虚無であることを恐れます。そして実体には触れられません。

くのう **苦惱** 24 RANK

混沌特徴 何かの判定をする時、PCは2～5のゾロ目を出すと判定に失敗してしまう。

混沌特徴の効果がなくなる。 **封印効果** 全部位に1ダメージを与える。

意味 あれこれと苦しみ悩む・苛まれる

ごうよく **強欲** 24 RANK

混沌特徴 マナを消費しようとした時、PCは♥精神判定をする。
✕そのターン中、マナを消費できない。

混沌特徴の効果がなくなる。 **封印効果** 全部位に1ダメージを与える。

意味 非常に欲深い・物欲・よくり

しゅと **嫉妬** 25 RANK

混沌特徴 PCがユニゾン召喚した直後、トレス線を共有したPCとのユニゾンが解除される。

混沌特徴の効果がなくなる。 **封印効果** 全部位に1ダメージを与える。

意味 やきもち・成功者への恨みや妬み

異変: 些細な事でも悩み、決断が鈍ります。

混沌の性格: 混沌とは何か、自分は何かの悩みます。世界を混沌に変えるなど些細なことです。

異変: 金銭欲や食欲など欲望が溢れ、自制心が効かなくなります。

混沌の性格: 何もかも手にしたくて溜りません。それが微わぬ存在の“無秩序たる混沌”であっても。

異変: 自信を失い、ひがみや妬みに感情が支配されます。

混沌の性格: 自分以外の“無秩序たる混沌”や世界、絆に嫉妬し、それらすべてを破壊尽くします。

ぜつぼう
絶望 25 RANK

混沌特徴
カオスフィギュアの部位：本体はダメージを受けなくなる。

混沌特徴の効果がなくなる。封印効果
全部位に1ダメージを与える。

意味 希望を失う・望みが絶える

異変：心が折れて将来に悲観した行動、思考へと陥ります。

混沌の性格：他人の絶望を最も好み、希望を持たせ、いかにして折るかばかり考えます。

たいだ
怠惰 24 RANK

混沌特徴
「ジャンプ」や「ドリック」をしようとした時、PCは 運動判定をする。
✕その場で滑走を終える。

混沌特徴の効果がなくなる。封印効果
全部位に1ダメージを与える。

意味 怠けてだらしない・働かない

異変：やる気を失い、生きることに意味を見出せなくなります。

混沌の性格：自我があることを疎ましく思い、早く世界を滅ぼしなにもない混沌へ戻ろうとします。

ひあい
悲哀 24 RANK

混沌特徴
カオスフィギュアが部位破壊された時、4×4マスを破壊する。範囲内のPCに4ダメージを与える。

混沌特徴の効果がなくなる。封印効果
全部位に1ダメージを与える。

意味 悲しく哀れなこと・見て辛くなる気持ち

異変：少しのことで嘆き悲しみ、何もなくとも涙が流れます。

混沌の性格：混沌でない存在を見ていると悲しくなり、悲しみを取り除くために混沌へと誘います。

ふくしゅう
復讐 24 RANK

混沌特徴
PCが1点以上のダメージをカオスフィギュアに与えるたび、そのPCは1ダメージを受ける。

混沌特徴の効果がなくなる。封印効果
全部位に1ダメージを与える。

意味 仕返しをする・報復する

異変：過去に受けた心や身体の傷が再発し、仕返しを望みます。

混沌の性格：自我を芽生えさせた存在を、世界のすべてを憎み、破壊しようとする。

ふんぬ
憤怒 24 RANK

混沌特徴
カオスフィギュアが技でPCにダメージを与える時、そのダメージを+1する。

混沌特徴の効果がなくなる。封印効果
全部位に1ダメージを与える。

意味 激しく怒る・かつとなって怒る

異変：怒りに支配され、辺りに巻き散らして発散しようとする。

混沌の性格：常に怒りの感情にとらわれ、冷静な判断を下せずに直情的な行動ばかりします。

ほうりょく
暴力 24 RANK

混沌特徴
毎ターン経過時、PCひとりへランダムに「PC人数」ダメージを与える。

混沌特徴の効果がなくなる。封印効果
全部位に1ダメージを与える。

意味 争い・殴る・傷つける・屈服させる

異変：心や身体を傷つけること、マウントを取るなどしようとする。

混沌の性格：全ては弱肉強食で、強い者こそが正義であり、力こそすべてです。



定義されし混沌は形作る。
黄金の蜂蜜酒よ、酔えや酔え。
天高く位置する異形の存在が
匂いに釣られて来るだろう。

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。



1

翼

破壊 ■ ウィングハウリング

PC 全員 ♡ 精神判定をする。

2

○ 1 ダメージ。✕ 2 ダメージ。

また、成功失敗に関わらず PC 全員の周囲マス破壊する。

HP2

3

腹

破壊 ■ フーンタックル

残り HP の低い PC を狙って 5 × 2 マスを破壊する。

4

範囲内の PC は ♣ 魔力判定をする。

5

○ 1 ダメージ。✕ 3 ダメージ。

HP1

6

本体

ホーネットニードル

多くの PC を巻き込むように 3 × 3 マスを破壊する。

範囲内の PC は 3 ダメージ。

HP3

条件 ハイスピード

HARD

1 ターンに 2 回行動する。
行動を決定する時、2 D 振って両方の部位の技を発動する。

本体の HP が 3 以下の状態。

条件 カオスティメンション

HARD

自身が与えるダメージを +1 し、マス指定技の範囲を縦横両方 1 マス増加する。(4 × 4 マスなら、5 × 5 マスに広がる)

本体の HP が 2 以下になった状態。

定義されし混沌は形作る。
悪魔を信奉する混沌の魔女よ。
彼女を咎める者とは何者ぞ。
災い転じて福なすか。



破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

カオスウィッチ
カオスウィッチ

1 魔珠 破壊 ■ アンビシャス

PC全員は 魔力判定をする。

○ 1ダメージ。

✕ 3ダメージ。【テイシ停止】化する。

停止:このターン中、「滑走」できない。

HP1

2 魔管 破壊 ■ 破壊と再生

4×4マスをランダム座標で決めて破壊する。

また、③④⑤魔水のHPを1点回復する。(破壊も解除される。)

HP1

3 魔水 破壊 ■ 激流の魔術

2×5マスを破壊する。

範囲内のPCは 精神判定。

4
5 ○ 1ダメージ。

✕ [魔水のHP×2] ダメージ。

HP2

6 本体 イービルファイア

多くのPCを巻き込むように3×3マスを破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

HP3

条件 絶対制止

PC全員を【テイシ停止】化する。

停止:このターン中、「滑走」できない。

使用回数1回のみ。

GMフェイズで本体のHPが1の時。■

条件 衰弱の魔術

HARD

GMフェイズ終了時に、ステージ上にあるマナの数に応じて、PC全員に「マナ÷5 (端数切捨て)」ダメージ。

本体のHPが4以下の状態。

条件 カオスティメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下になった状態。

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

このページ 体験版では 読めません

定義されし混沌は形作る。
迷宮奥深くの牛頭の怪物。
人を喰い、世界を食らうもの。
望みしは迷宮からの脱出。



1 斧腕 破壊 ■ ダイダロスの斧

多くのPCを巻き込むように3×3マスを破壊する。

範囲内のPCは4ダメージ。ランダム座標で決めた座標に移動する。

HP2 ■■■■

2 角 破壊 ■ グレートホーン

6×2マスを破壊する。

範囲内のPCは ✖ 運動判定をする。

○1ダメージ。✖4ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

HP2 ■■■■

4 頭 破壊 ■ ラピンス・メア

PC全員は ♥ 精神判定をする。

○なし。✖3ダメージ。【困惑】化する。

困惑：このターン中、判定で2～5のゾロ目が出た時失敗する。

HP1 ■■■

5 腕 破壊 ■ アースクェイク

PC全員は ✖ 運動判定をする。

○ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

○ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

○ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

○ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

6 本体 ミノスの激怒

4×4マスを破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

条件 ■ 光のアステリオス

GMフェイズ終了時、HPの一番低いPCはひとりは○魔入判定をする。

○1ダメージ。✖3ダメージ。周囲マス

を破壊する。

本体のHPが3以下になった状態。

本体のHPが3以下になった状態。

条件 ■ ダイダロスの錘 (おもり) HARD

毎GMフェイズ終了時に、PC全員に2ダメージ。これにより1ダメージ以上受けたPCは【重り】化する。

重り：このターン中、移動距離-1。

① 斧腕が破壊、本体のHPが4以下。

条件 ■ カオスディメンション HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下になった状態。

このページでは
体験版では
読めません



定義されし混沌は形作る。

鳥籠という鳥の姿。

巢食うは雛鳥か世界か。

伸ばした手の先に形はない。

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

カオスゲーミング
シシマツ

1 冠 破壊 ■ クラウンケージ

PC全員は♥精神判定をする。

○3ダメージ。

✕5ダメージ。

HP1

2 右翼 破壊 ■ ワールウィンド

2×2マス⁵を5ヶ所、ランダム座標で決めて破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

HP1

3 腹 破壊 ■ ピークファング

多くのPCを巻き込むように、6×2マスを破壊する。

範囲内のPCは✖運動判定をする。

○2ダメージ。✕5ダメージ。

HP2

4 籠の鳥 破壊 ■ パニックボイス

PC全員は♠魔力判定をする。

○2ダメージ。

✕4ダメージ。【転倒^{テントウ}】化する。

転倒：このターン中、移動距離-2。

HP3

5 左翼 破壊 ■ ワールウィンド

2×2マス⁵を5ヶ所、ランダム座標で決めて破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

HP1

6 本体 フォーリングケージ

4×4マスを破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

HP4

条件 フォーリングバード

[籠の鳥のHP]を減らす。減らしたHPの数だけPCを選び、対象に5ダメージさらに周囲マスを破壊する。

使用回数1回のみ。

■ 本体のHPが1になった瞬間。■

条件 ボムバード

HARD

毎GMフェイズ終了時に残りHPの低いPCを狙って2×2マスを破壊する。

範囲内のPCは2ダメージ。

■ 本体のHPが4以下の状態。

条件 カオスティメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

■ 本体のHPが2以下になった状態。

このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

人々が恐れる竜の姿。

人よ、咆哮を聞け、恐れを知れ。

混沌の息吹を浴びよ。

読めません

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。



1 目 破壊 ■ ドラゴンアイズ

PC全員は♥精神判定をする。

○2ダメージ。

×4ダメージ、ユニゾン！解除。

HP2

2 腕 破壊 ■ ブレイククロウ

2マスを2マス破壊する。

範囲内のPCは×運動判定をする。

○2ダメージ、×4ダメージ。

HP2

3 脚 破壊 ■ スラッシュキック

6×2マスを破壊する。

範囲内のPCは×運動判定をする。

○1ダメージ、×ランダム座標で決めた所に移動する。

HP2

4 尻尾 破壊 ■ テールスイング

PCひとは◎魔力判定をする。

○3ダメージ。

×6ダメージ。【転倒】化する。

転倒：このターン中、移動距離-2。

HP3

5 翼 破壊 ■ ハリケーン

PC全員は◎魔力判定をする。

○1ダメージ。

×3ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

HP2

6 本体 破壊 ■ ドラゴンプレス

4×4マスを破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

HP6

条件 ドラゴンランページ

4×4マスをランダム座標で中心点を決めて破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

出現回数1回のみ。

本体のHPが5以下になる間。

このページでは

読めません

条件 ハウリングブラスト

HARD

GMフェイズ終了時に亀裂の長さを優先して2×2マスを破壊する。範囲内のPCは2ダメージ。

本体のHPが4以下の状態。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。

このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

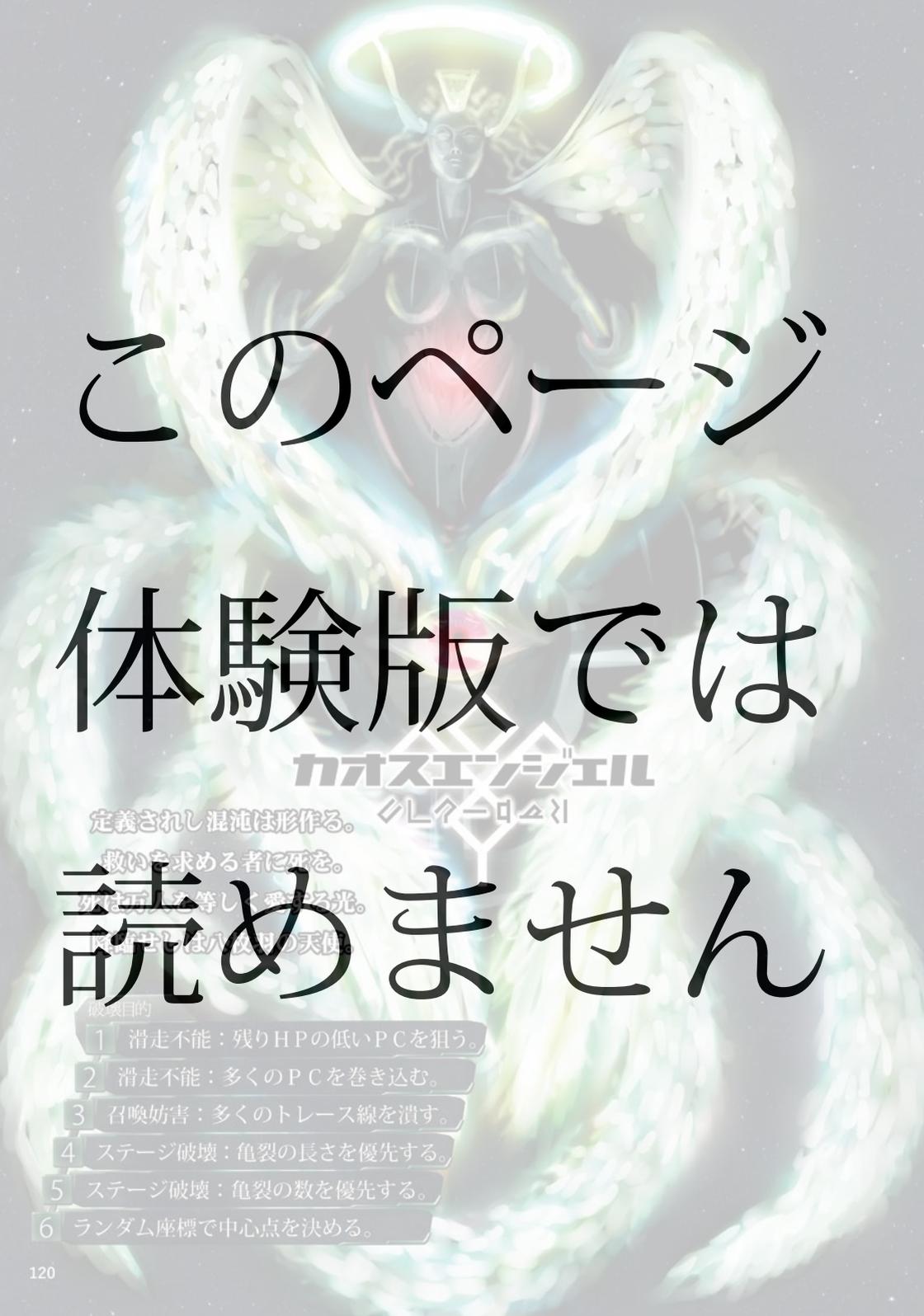
悪魔のごとき所業、
悪魔のごとき存在、
大なる災い今来たれり

読めません

破滅的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。





このページ

体験版では

カオスエンジェル

定義されし混沌は形作る。 クニケーロム

救いを求める者に死を。

死は万人に等しく降りる光。

降臨せしは八枚目の天使。

読めません

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

1 光輪 破壊 ■ エンジェルハイロウ

PC全員は♥精神判定をする。

○2ダメージ。

✕3ダメージ、【強化】解除。

HP1

2 上翼 破壊 ■ ストライクフェザー

PC全員は♥運動判定をする。

○1ダメージ。

✕3ダメージ。周囲マスを破壊。

HP2

3 車輪 破壊 ■ ホイール・コイル

ステージに天使兵が1体もない時、ポーン；天使兵2体をランダム

座標で配置する。

それ以外は、⑥をランダムに配置する。

ランダムに決められたPCひとりには

○魔力判定をする。

○1ダメージ。

✕3ダメージ。ユニゾン！解除。

HP1

4 下翼 破壊 ■ ウイングブラスト

2×2マスを「下翼のHP」ヶ所、ランダム座標で決めて破壊する。

範囲内のPCは○魔力判定をする。

○なし。✕2ダメージ。

HP6

5 目 破壊 ■ パニッシュ・レーズ

2×2マスを破壊する。

範囲内のPCは○魔力判定をする。

○1ダメージ。✕4ダメージ。

HP1

6 本体 エンジェルボイス

4×4マスを破壊する。

範囲内のPCは○ダメージ。

HP7

オーリンエンジェル

毎ターン経過時、2×2マスをランダム座標で破壊する。

範囲内のPCは2ダメージ。

本体のHPが3以下の状態。

このページ
体験版では
読めません

条件 エンジェルハート

HARD

毎GMフェイズ開始時に天使兵1体をランダム座標で配置する。

本体のHPが4以下の状態。

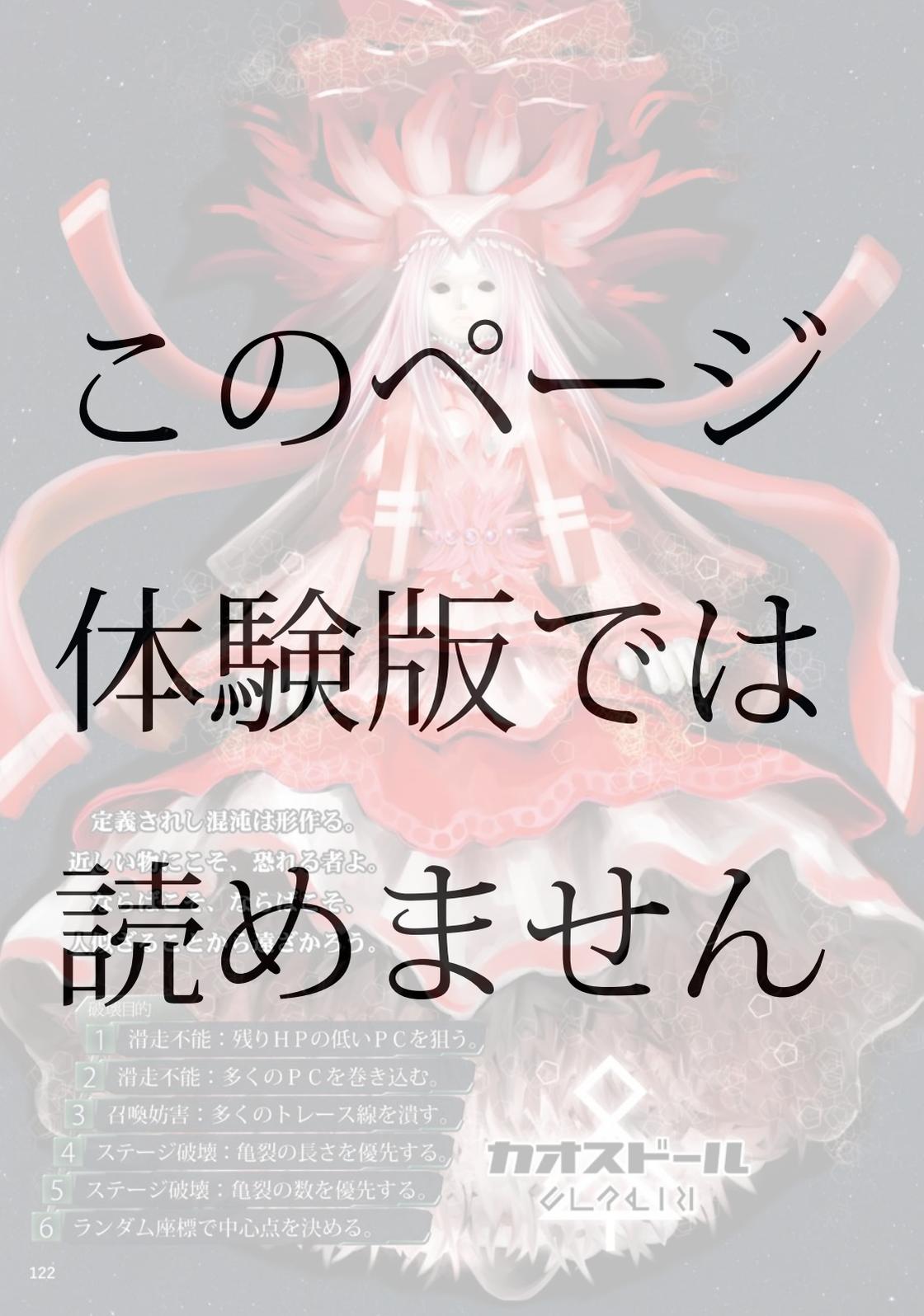
条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。





このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

近い物にこそ、恐れる者よ。

女らにこそ、男らにこそ、

人化することから遠ざかるう。

読めません

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

カオスドール
カオスドール

1 造花 破壊 ■ フローラルポイズン

PC全員は 毒 魔力判定をする。

○2ダメージ。

✕3ダメージ、【強化】解除。

HP3

2 顔 破壊 ■ クレイジースマイル

PC全員は 心 精神判定をする。

○1ダメージ。

✕2ダメージ、【バフ】解除。

HP2

3 マフラー 破壊 ■ スパンキング

6×2マスを破壊する。

範囲内のPCは 炎 運動判定をする。

○2ダメージ。✕4ダメージ。

4 毛玉 破壊 ■ ヘアスブラッシュ

PC全員は 炎 運動判定をする。

○1ダメージ。

✕3ダメージ。【転倒】化する。

転倒：このターン中、移動距離-2。

HP3

5 宝石 破壊 ■ カオスジュエル

PC全員は 毒 魔力判定をする。

○1ダメージ。

✕3ダメージ、周囲マスを破壊。

HP1

6 本体 カラミティドール

4×4マスを破壊する。

範囲内のPCは3ダメージ。

このページ 体験版では

読めません

○なし。✕2ダメージ。

HP1

条件 ワンダーランド

HARD

毎GMフェイズ開始時に、ポーン：おもちゃ兵1体をランダム座標で配置する。

本体のHPが4以下の状態。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。

このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

穴のない卵になにがある？

シールドランカーの箱の箱。

明にしろなければわからない。

読めません

破損目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

条件 シェルガード

PCがダメージのダイスを振る時、ダメージ箇所の出目を以下に変更する。

①②③殻（上部）、④⑤⑥殻（下部）

①と④両部位の殻が破壊されていない。

1 殻（上部） 破壊 ■ カオスエキス

PC全員は♥精神判定をする。

○2ダメージ。×【転移】化する。

転移：戦闘中、ジャンプするたびにランダム座標で移動先を決める。

2 殻（下部） 破壊 ■ ニードルショット

PC全員は2回✖運動判定をする。

○なし。

×2ダメージ。周囲マス破壊。

3 中身 破壊 ■ スホーンエック

ポーン：卵兵1体をランダムに配置する。さらに配置した卵兵の周囲マスを破壊する。

4 殻（下部） 破壊 ■ 押しつぶし

4×4マスを破壊する。

範囲内にポーン：卵兵が居た場合、ランダムにPCと位置を入れ替える。

また、範囲内のPCに3ダメージ。

5 触手 破壊 ■ テンタクルアタック

2×2マスを「触手のHP」ヶ所、ランダムに破壊する。

範囲内のPCは✖運動判定をする。

○1ダメージ。×3ダメージ。

このページは 体験版では 読めません

条件 パラダイス

HARD

潜走フェイズ開始時にポーン：卵兵[1D]体をランダムに配置する。PCがいる座標だと、ポーンは即座に破壊され、そのPCは1マナ得る。

①・④部位：殻が両方破壊された状態。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。（4×4マスなら、5×5マスに広がる）

本体のHPが2以下の状態。



定義されし混沌は形作る。
地を這いずる虫に夢想する。
巨大であれば、どう猛であれば、
怪物に相応しい存在でないかと。

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。



1 殻 破壊 ■ スパイクアタック

4×4マスを破壊する。
範囲内のPCは3ダメージ。

条件 シェルガード

PCがダメージのダイスを振る時、ダメージ箇所の出目の⑥本体は、①殻とする。つまり、①⑥は殻となる。

①部位の殻が破壊されていない。

2 複眼 破壊 ■ 無数の視線

PC全員は♥精神判定をする。
○なし。×4ダメージ。【混乱】化する。
混乱：召喚中のフィギュアをすぐさま技を発動させて、召喚済にする。

3 腕 破壊 ■ ドリルクロー

5×1マスを2ヶ所破壊する。
範囲内のPCは✖運動判定をする。
○2ダメージ。×4ダメージ。ランダム座標で決めた所に移動する。

条件 デスローラー

本体の技、ローリングプレスが強化され、範囲の外周に位置する座標も効果を及ぼすようになる。

本体のHPが3以下になった状態。

条件 這いずる巨体

HARD

「百足の行進」を、縦列か横列のどちらかの出目をこのターンで1回目に振った出目と常に同じにできる。(どちらかの列だけランダムになる)

⑤部位：多脚の技を使用時。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。

4 尻尾 破壊 ■ テールスイング

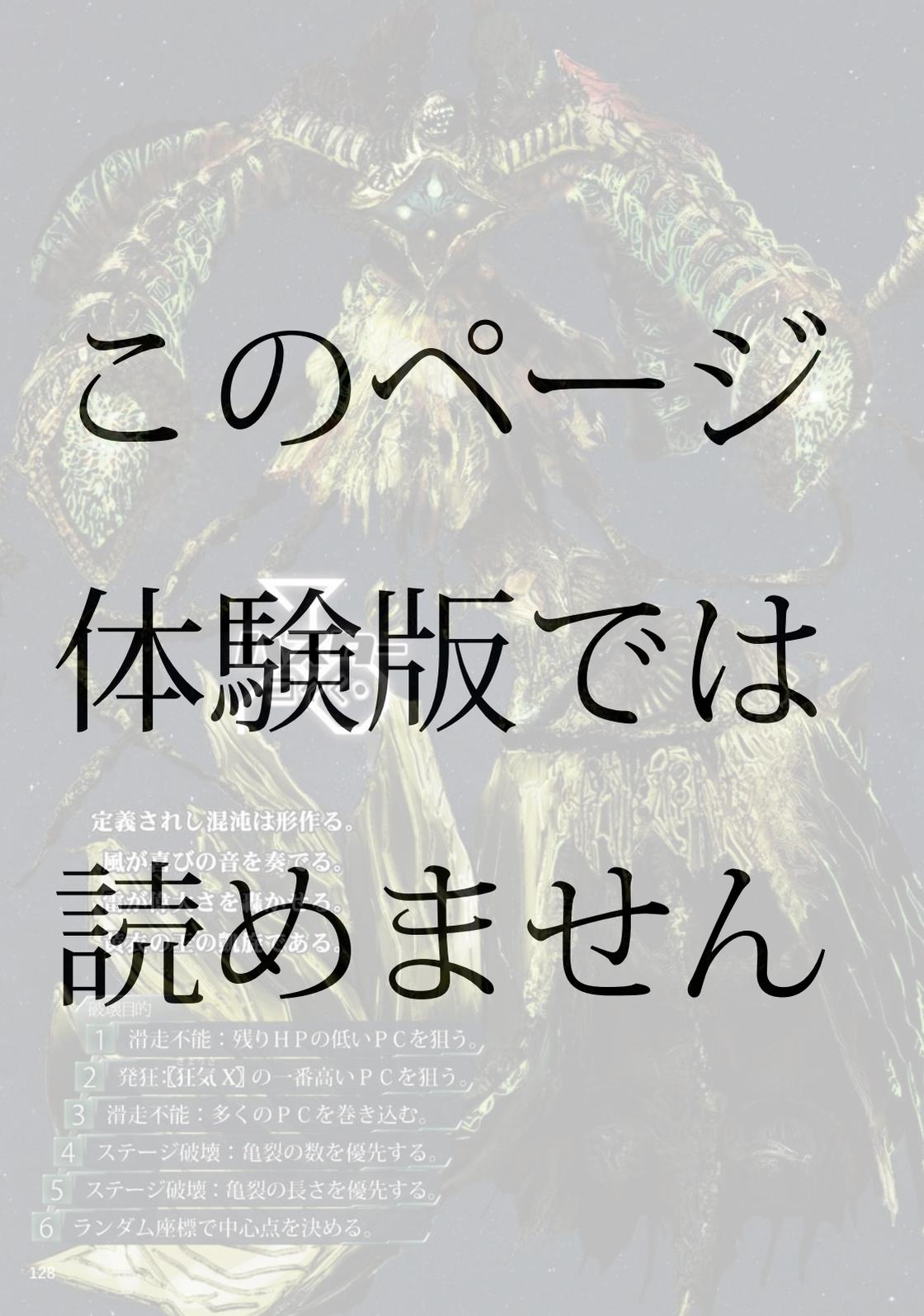
PCひとは○魔力判定をする。
○3ダメージ。
×6ダメージ。【転倒】化する。
転倒：このターン中、移動距離-2。

5 多脚 破壊 ■ 百足の行進

2×2マスを5ヶ所、ランダム座標で決めて破壊する。
範囲内のPCは✖運動判定をする。
○1ダメージ。×3ダメージ。

6 本体 ローリングプレス

6×2マスを破壊する。
範囲内のPCは3ダメージ。



このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

風が喜びの音を奏でる。

雷が怒りを轟かせる。

炎の土の崩れである。

読めません

破滅的
1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。

2 発狂：【狂気 X】の一番高いPCを狙う。

3 滑走不能：多くのPCを巻き込む。

4 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。

5 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。

6 ランダム座標で中心点を決める。



ポーン 黄印 破滅への序曲
 距離1以内のPCに2ダメージ。
 ※HARDなら黄印は別紙に座標を書き秘匿する。PCにダメージを与えた黄印は座標を公開する。
 HP1

1 目 破壊 ■ 狂気の光
 6×2マスを破壊する。範囲内のPCを【狂気2】化する。
 狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナとHPから合わせてX点減らす。
 HP1

4 逆顔 破壊 ■ 名状しがたき者
 PC全員は精神判定をする。
 ○2ダメージ。
 ※1ターンポーン：黄印1体をランダムに配置する(△と記す)。
 HP2

2 腕砲 破壊 ■ トルネードブラスト
 2×2マスを「腕砲のHP」ヶ所、破壊する。
 範囲内のPCは~~○~~運動判定をする。
 ○なし ×2ダメージ。
 HP2

5 触手 破壊 ■ テンタクルアタック
 2×2マスを「触手のHP」ヶ所、ランダムに破壊する。
 範囲内のPCは~~○~~運動判定をする。
 ○1ダメージ。×2ダメージ。
 HP5

3 目 破壊 ■ 目の流動
 PC全員は精神判定をする。
 ○1ダメージ。
 ×[配置されている黄印の数]ダメージ。
 さらに周囲マスを破壊する。
 HP2

6 本体 破壊 ■ 神の狂気
 4×4マスを破壊する。範囲内のPCは2ダメージと【狂気1】化する。
 狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナとHPから合わせてX点減らす。
 HP7

条件 戯曲 美作の上
 毎ターン開始時、ポーン黄印が4体ランダムに配置する(△と記す)。(HARDでは別紙に記載する)
 本体のHPが3以下になった時

条件 隠匿されし黄印 **HARD**
 黄印は別紙に座標を書き秘匿する。PCにダメージを与えた黄印は座標を公開する。
 黄印がステージ上にいる状態。

条件 カオスディメンション **HARD**
 自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)
 本体のHPが2以下の状態。

このページ 体験版では 読めません

定義されし混沌は形作る。
地に産み落とされるは闇。
その姿にかつての地母神の
面影なくただ増えるのみ。

このページ 体験版では 読めません

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 ボーン周辺：多くのボーンを巻き込む。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

1 角

破壊 ■ 母山羊は喰らう

4×4マスを破壊する。範囲内のPCは【狂気2】化する。

狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナとHPから合わせてX点減らす。

HP2

ポーン 獵犬

ティンダロスの牙

自身をランダム座標で移動させる。最も距離が近い(同じ距離ならHPの低い)PCひとは♡精神判定をする。○なし。×2ダメージ。

HP1

2 腕

破壊 ■ イビルハンド

PC全員は「邪眼のHP」回だけ、

精神判定をする。○なし。×2ダメージ。【呪】化する。見：このターンマナ消費できない。

HP3

4 頭

破壊 ■ 鋭角より放たれる

ポーン；獵犬4体を四隅の座標に配置する(○と記す)。

さらに、配置した獵犬の周囲マスを破壊する。

HP2

3 腹

破壊 ■ 千匹の仔ら

ポーン；仔山羊[1D]体をランダムに配置する(◇と記す)。

さらに、配置した仔山羊の周囲マスを破壊する。

5 触手

破壊 ■ テンタクルアタック

2×2マスを「触手のHP」ヶ所、ランダムに破壊する。

範囲内のPCは、運動判定をする。

○1ダメージ。×3ダメージ。

このページは 体験版では 読めません

条件 ■ 黒山羊の秘術

ランダムに決められたPCひとは

♡魔力判定をする。

○1ダメージ。

×周囲マスを破壊する。

HP1

6 本体

破壊 ■ 邪神の狂気

4×4マスを破壊する。範囲内のPCは2ダメージと【狂気1】化する。

狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナとHPから合わせてX点減らす。

♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡♡

条件 ■ 雷の電

毎ターン経過時、2×2マスをランダム座標で破壊する。

範囲内のPCは2ダメージ。

本体のHPが3以下の状態。

条件 ■ 産み落とすは仔山羊

HARD

毎滑走フェイズ開始時にポーン；仔山羊1D6体をランダム座標で配置する。

本体のHPが4以下の状態。

条件 ■ カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。

このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

這いよる混沌、名状しがたき何か。

漆黒の闇より用われしは

すべてを嘲笑す者なり。

ニヤルヲホテフ
ヲシケルヲ

読めません

破壊目的

- 1 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 2 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 3 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 4 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 5 気まぐれ：多くのマナを巻き込む。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

1 頭 破壊 ■ 無貌の神

PC全員は♥精神判定をする。

○2ダメージ。

×4ダメージ、ユニゾン！解除。

HP2

2 腕 破壊 ■ トロバゾヘッドロン

PC全員は○魔力判定をする。

○2ダメージ。

×2ダメージ。召喚中のフィギュアを1体、未召喚に戻す。

HP2

3 腕 破壊 ■ マッドネスアーム

2×2マスを中心とする範囲内の

PCは2ダメージ、G【狂気1】化する。

狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナ

とHPから合わせてX点減らす。

HP2

4 脚 破壊 ■ シャドウストーカー

2×2マス5ヶ所、ランダムに破壊する。

範囲内のPCは✖運動判定をする。

○1ダメージ。✖3ダメージ。

HP3

5 触手 破壊 ■ テンタクルアタック

2×2マス「触手のHP」ヶ所、ランダムに破壊する。

範囲内のPCは✖運動判定をする。

○1ダメージ。✖3ダメージ。

HP5

6 本体 破壊 ■ 邪神の狂気

2×4マスを中心とする範囲内の

PCは2ダメージと【狂気1】化する。

狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナ

とHPから合わせてX点減らす。

HP7

条件 這いよる混沌

PC全員は毎ターン開始時【狂気1】

化する。

狂気X：戦闘中、毎ターン経過時マナ

とHPから合わせてX点減らす。

1体のHPが4以下になると時

このページは 体験版では 読めません

条件 未知なるカダス

HARD

GMフェイズ終了時に亀裂の数を優先して2×2マスを破壊する。

範囲内のPCは2ダメージ。

本体のHPが4以下の状態。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。



定義されし混沌は形作る。
海の奥底に眠る夢。
覚醒の時は近い。
世界の終焉はまもなく訪れる。

このページ 体験版では 読めません

破壊目的

- 1 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 2 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 3 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。

ポーン 深き者ども 群れの狂気

最も距離が近い（同じ距離なら HP の低い）PC ひとりには 精神判定をする。

○なし。×2ダメージ。



1 海底都市 破壊 ■ ルルイエ

ポーン：深き者ども [1D] 体をランダムに配置する。□で表すことさらに、配置した深き者どもの周囲マス破壊する。

HP3

4 邪眼 破壊 ■ イビルアイ

PC 全員は [邪眼のHP] 回だけ、魔法判定をする。

○なし。×2ダメージ。【呪】化する。呪：このターン中、マナを減らせない。

HP3

2 右腕 破壊 ■ シザーハンド

6×2 マスを破壊する。

範囲内の PC は 運動判定をする。

○1ダメージ。×4ダメージ。ランダム座標で決めたマスに移動する。

5 左腕 破壊 ■ シザーハンド

6×2 マスを破壊する。

範囲内の PC は 運動判定をする。

○1ダメージ。×4ダメージ。ランダム座標で決めたマスに移動する。

このペーパー 体験版では

ランダム座標で決めて破壊する。

範囲内の PC は 運動判定をする。

○1ダメージ。×3ダメージ。

HP5

4×4 マスを破壊する。範囲内の PC は 2ダメージと【狂気1】化する。狂気 X：戦闘中、毎ターン経過時マナと HP から合わせて X 点減らす。

HP7

読めません

条件 パニックテレバシー

HARD

毎GMフェイズ終了時、PC 全員は 精神判定をする。

○なし。×1ダメージ。【転倒】化する。

転倒：このターン中、移動距離-2。

本体のHPが4以下の状態。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

本体のHPが2以下の状態。

このページ 体験版では

定義されし混沌は形作る。

無秩序なる母なる淵よ。

我、降り注ぎて、赤くなりて、

混沌をば、白くなりて。

読めません

破壊目的

- 1 滑走不能：残りHPの低いPCを狙う。
- 2 滑走不能：多くのPCを巻き込む。
- 3 召喚妨害：多くのトレース線を潰す。
- 4 ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。
- 5 ステージ破壊：亀裂の数を優先する。
- 6 ランダム座標で中心点を決める。



1 父母頭 破壊 ■ ロンリーハート

PC全員は♥精神判定をする。

◎2ダメージ。

✕4ダメージ、ユニゾン！解除。

HP2

2 騎士頭 破壊 ■ サウザンドソード

PC全員は✖運動判定をする。

◎3ダメージ。

✕4ダメージ、【強化】を解除。

HP3

3 罪人頭 破壊 ■ ギルティブレイク

PC全員は◎魔力判定をする。

◎2ダメージ。

✕4ダメージ。召喚中のフィギュア

をどなかか1体ずつ弱体化する。

【強化】を解除する。

【強化】を解除する。

ステーション中の座標を起点として、

[右手の残HP + 左手の残HP] × 条件 トリプルヘッド

2マスを破壊する。範囲内のPCは

3ダメージ。使用回数1回のみ。

■ 本体のHPが5以下になった瞬間。

条件 ワールドストラクチャー

12×12マスを破壊する。

範囲内のPCは2ダメージ。

使用回数1回のみ。

■ ターン終了時に本体のHPが1。

4 右手 破壊 ■ ブライトライト

6×2マスを破壊する。

範囲内のPCは【盲目】化と3ダメージ。

盲目：このターン中、ユニゾン演技、

全力滑走するのに1マナ必要。

HP6

5 左手 破壊 ■ レフトダークネス

6×2マスを破壊する。

範囲内のPCは【困惑】化と4ダメージ。

困惑：このターン中、判定で2～5

のゾロ目が出た時失敗する。

HP6

6 本体 カオスプラスト

4×2マスを破壊する。

範囲内のPCは5ダメージ。

HP9

このページ 体験版では 読めません

条件 リヴァイブ

HARD

本体を含めたすべての部位を1点回復する。(破壊も解除される)

使用回数1回のみ。

■ 本体のHPが3以下になった瞬間。

条件 カオスディメンション

HARD

自身が与えるダメージを+1し、マス指定技の範囲を縦横両方1マス増加する。(4×4マスなら、5×5マスに広がる)

■ 本体のHPが2以下の状態。

カオスフィギュア作成

サモンスケートの敵を作成します。

カオスフィギュアは、PCが混沌をシンボライズして召喚します。そのシナリオのいわゆるボスに当たるため、強敵となるようつくりましょう。

本体・部位HPの指針

- ・カオスフィギュアのHPは、本体が5～8、その他の部位は1～3が望ましいでしょう。
- ・HP欄に記入し、不必要なHPゲージは消しておきます。

技の威力の指針

- マス指定技の範囲内に対して基本3ダメージ。
- PCに全体攻撃のダメージは、基本3ダメージ。
- PC単体攻撃は、基本5ダメージ。
- ・本体の技は、マス指定技による4×4マスの破壊が望ましいでしょう。
- ・能力に判定がある時は、成功時は+2ダメージ、失敗時は+2ダメージしましょう。
- ・【弱体化】を付与するのならダメージを減らします。
- ・条件技は、本体のHPが半分以下の時に発動するのが良いでしょう。

ポーンの指針

- ・カオスフィギュアの技の威力を参考に、出現するポーンの数や効果を決めましょう。

体験版では

シンボライズに正解した時、対のフィギュアとしてPCが召喚できるフィギュア。

15ランク以上の複雑な召喚図形で、元のカオスフィギュアの技に関係する効果だとらさが

思いつかないときは、他のカオスフィギュアを参考にして、ランクと効果を同じにするとよいでしょう。ランクは、召喚図形の必要なトレース線の総距離と同じです。

読めません

強さをいかに調整

HPが高いと戦闘時間も長くなります。強敵に挑戦するのならマス破壊の技の比率を多くする、本質となるシンボルを複数もたせる、切り札を多く取得する方が良いでしょう。

ハードモードでは、本体のHPを+2、その他の部位のHPを+1、カオスディメンションと本体HP半減で常時発動する条件技をひとつ追加すると良いでしょう。

カオスフィギュアの完成

イラストを1枚用意し、その横にblankシートへカオスフィギュアのデータを記入して並べます。

あとは、名称を付ければアナタが作成したオリジナルのカオスフィギュアが完成です。

バンクカオスフィギュアシート

1 部位 破壊 技

効果

4 部位 破壊 技

効果

HP

2 部位 破壊 技

効果

HP

5 部位 破壊 技

効果

HP

3 部位 破壊 技

効果

HP

6 本体 技

効果

発動条件

このページ

体験版では

読めません

破壊目的

1

2

3

4

5

6

HP





◦タイムスケジュール 残り時間 []

残り時間	6	5	4	3	2	1
イベント						
フィギュア						
カオス						

◦本質候補のシンボルカード◦

[Blank area for Symbol Card]

◦推奨PC◦

LL

人

◦初期配置◦

[Blank area for Initial Configuration]

◦カオスフィギュア◦

[Blank area for Chaos Figure]

◦このシナリオについて◦

◆開幕描写

[Blank area for Opening Description]

◦本質のシンボル◦

[Blank area for Essence Symbol]

◆出現描写

[Blank area for Appearance Description]

◆閉幕描写

[Blank area for Closing Description]

◦メモ◦

[Large blank area for Memo]

🕒 イベントマーク

マーク

描写

判定

場所

追加情報

🕒 イベントマーク

マーク

描写

判定

場所

追加情報

🕒 イベントマーク

マーク

描写

判定

場所

追加情報

🕒 フィギュアマーク

マーク

描写

判定

場所

追加情報

🕒 フィギュアマーク

マーク

描写

判定

場所

追加情報

🕒 カオスマーク

マーク

展開描写

場所

追加情報

滑走召喚RPGサマースケートポピュラ
SUMMON SKATE

キャラクターシート

作成日： _____ プレイヤー名： _____

キャラクター名 _____

キャラクタータグ

性別 _____

年齢 _____

職業/所属 _____

特技 _____

特徴 _____

能力

イラストやメモなど



11



8



7



召喚具

スケートシューズ

TRICK

経歴

Blank area for character history.

トリック

ジャンプ・スピン

滑走

[1回のみ] 自身は1距離ずつスケート→スピン→ジャンプ→スピンスケートする。勢いをつけて回転ジャンプを決める技。

CV0302

共通技

全力滑走

滑走

滑走前に運動判定をする。成功で自身の移動距離+2。失敗で自身の移動距離-2。スピードを出して滑る。失敗するとこける。

マナレース

召喚

マナを1点消費するごとに、自身のトレース線を1距離分引ける。マナを召喚陣に使う線の色に変える。

スタイル

レジェンド

CV0011

神器：武器

滑走

[1回のみ] 自身と自身から1距離にいる他のPCひとりの間で、ユニゾン!する。草薙剣やエクスカリバーといった伝説上の武器。

CV0101

2
Lv.11

許容契約ランク

7

X 1 2 3 4 5 6

契約フィギュア

名称：ミカエル

RANK 7

技名：天秤の剣

効果 敵1体に3ダメージ与える。

味方ひとりのHPを全回復する。



名称： _____

RANK _____

技名： _____

効果 _____



名称： _____

RANK _____

技名： _____

効果 _____



名称： _____

RANK _____

技名： _____

効果 _____



CV0011

SUMMON SKATE

キャラクタータグ

性別

年齢

職業/所属

特技

特徴

能力

イラストやメモなど



8



10



8



召喚具

2

Lv.11

許容契約ランク

8

×1 2 3 4 5 6

契約フィギュア

名称：お稲荷さま

技名：五穀豊穡の舞

効果 4×4マスを指定する。

範囲内の破壊マスとP.CのHPを全回復する。

RANK
8

名称：

技名：

効果

RANK

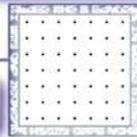


名称：

技名：

効果

RANK

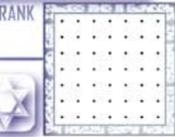


名称：

技名：

効果

RANK



キャラクターシート

作成日：

プレイヤー名：

キャラクター名

トリック

① ステップ・シークエンス

滑走

[1回のみ] 自身は自由に3距離スケートする。

華麗なステップを魅せる技。

VIGOROUS

共通技

① 全力滑走

滑走

滑走前に運動判定をする。成功で自身の移動距離+2。失敗で自身の移動距離-2。スピードを出して滑る。失敗するとこける。

① マナトレース

召喚

マナを1点消費するごとに、自身のトレース線を1距離分引ける。

マナを召喚陣に使う線の形に変える。

スタイル

マジシャン

MAGICAL

① 詠唱召喚

滑走

[コスト2] このターン中、自身と繋がっていないトレース線から召喚できる。

声で空気中のマナを伝播して召喚する魔術。

GRACIOUS

①

VIGOROUS



キャラクターシート

作成日: プレイヤー名:

キャラクター名

キャラクタータグ

能力

イラストやメモ

性別



9

年齢

職業

特技

特徴



このページ

召喚具

スケートボード

TRICK

滑走トリック

ブレイブストレート

滑走

[1回のみ] 自身は直線上に1~2距離スケートしてから1~3距離ジャンプする。直線上に進み、高くジャンプする技。

滑走共通技

全力滑走

滑走

滑走前滑走判定をする。滑走時自身の移動距離+1で自身の移動距離をスピードを出して滑る。失敗するとこける。

マナトレース

召喚

マナを1点消費することにより、自身のトレース線を1距離分引ける。マナを召喚陣に在る様影に変わる。

スタイル

リキッカー

ヒーリング

滑走

[コスト3] 1ターンに1回だけ自身から1距離にいるPCひとりHPを1点回復する。苦痛を和らげ、着気を与えるPSI。

許容的ランク

10

名称: ヘカテ

RANK

6

技名: 三叉の守護者
効果敵の技によってPC全員が受けるダメージと【弱体化】を無効化する。

名称: フレイア

RANK

4

技名: ...
効果: ...

名称:

RANK

技名:

効果

体験版では 読めません

作成日: プレイヤー名:

キャラクター名

キャラクタータグ

能力

イラストやメモ

性別

年齢

所属

特技

特徴

7

8

11

このページ

体験版では

読めません

2

召喚具

バイク

TRICK

滑走トリック

フルスピード

滑走

[1回のみ] 1D振る。自身は自由に出目距離スケートする。全速力で進む。

滑走

全力滑走

滑走

滑走前に運動判定する。成功で移動距離+2。失敗で自身の移動距離-2。スピードを出して滑る。失敗するとこける。

滑走

マナトレース

召喚

マナを1点消費することにより、自身のトレース線を1距離分引ける。マナを召喚時に使う際の形に変わる。

滑走

スタール

マスター

ディカード

マスター

[コスト1] 1ターンに1回だけ隣接するPCひとりが受ける効果を引き受ける。身辺警護のプロはいかなる場面も人を守る。

名称: コレブ

技名: 豊穣の祝福

効果: 2x2マスを指定する。

範囲内の破壊マスとPCのHPを全回復する。

RANK 4

名称: ヴァルキリー

技名: 剣舞

効果: 3ダメージ

RANK 7

名称:

技名:

効果:

RANK

名称:

技名:

効果:

SUMMON SKATE

キャラクタータグ

性別

年齢

職業/所属

特技

特徴

キャラクターシート

作成日:

プレイヤー名:

キャラクター名

能力 イラストやメモなど

召喚具



TRICK

経歴

LVL

許容契約ランク

X 1 2 3 4 5 6

契約フィギュア

名称:

技名:
効果

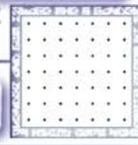
RANK



名称:

技名:
効果

RANK



名称:

技名:
効果

RANK



名称:

技名:
効果

RANK



トリック



滑走

共通技

全力滑走

滑走

滑走前に運動判定をする。成功で自身の移動距離+2。失敗で自身の移動距離-2。スピードを出して滑る。失敗するとこける。

マナトレース

召喚

マナを1点消費するごとに、自身のトレース線を1距離分引ける。マナを召喚陣に使う線の形に変わる。

スタイル

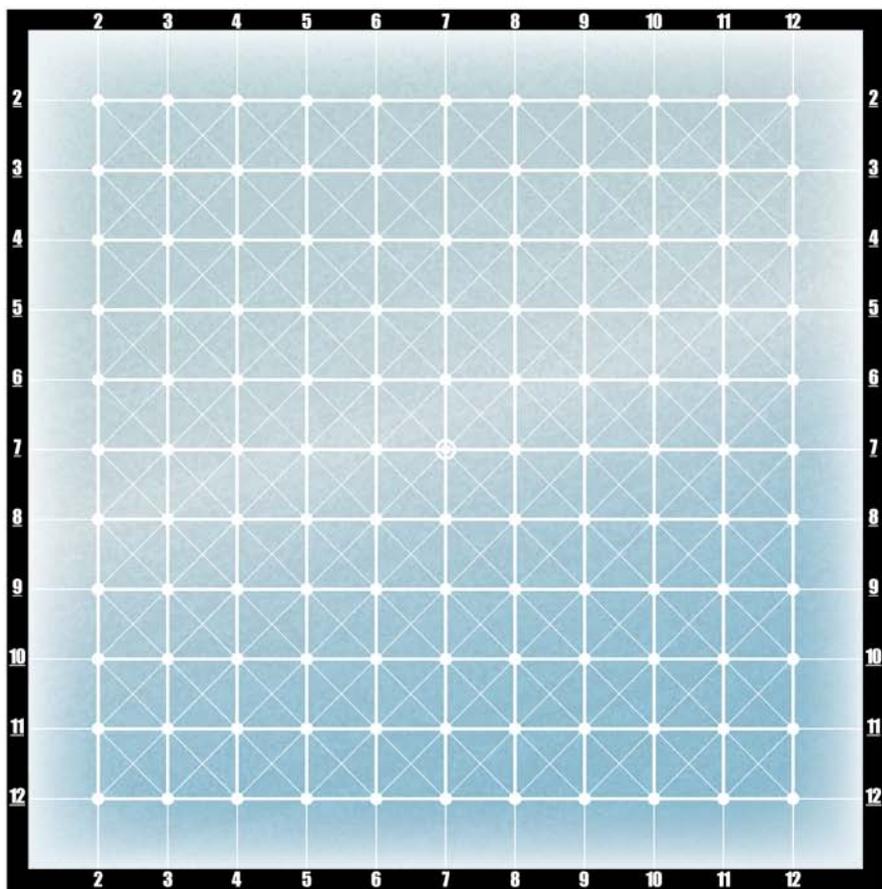


STYLE



STYLE

STYLE

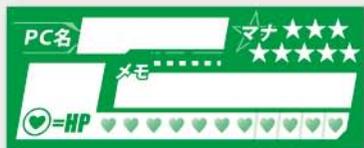


ソウルスケイプ オンライン

SOUL SCAPE
オンライン

ステージ

サモナー



ユニゾン



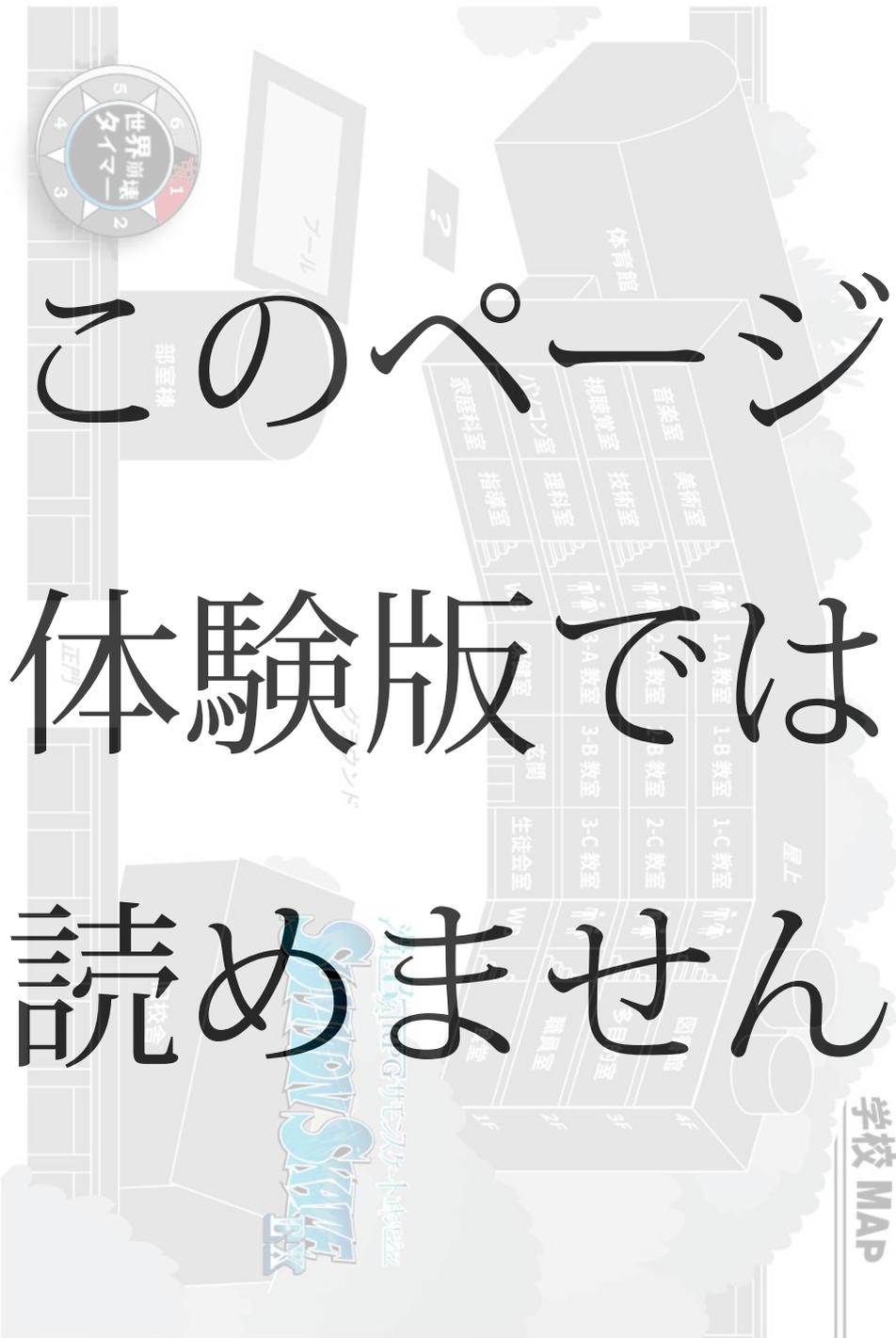


このページ

体験版では

読めません

学校 MAP



あとがき

前回のコミケでは製本が間に合わず、PDF配布することに決め、今回はちょうギリギリなタイミングですが、何とか出来ました。

あとは間に合うことを祈るのみ…!

シナリオのイベントに時間的な連続性がなくてもシナリオになる画期的なアイデアを思いついたとサモンスケートBOX版では思っていました。従来のTRPGらしいシーン制のシナリオや、世界崩壊後のシナリオも用意した方がワイワイできるんじゃないかと思いいつ3つのセッション形式を用意しました。

BOX版はただ滑るだけの軽量戦闘を心がけましたが、EX…エキシビジョンとあるように、TRPG版はただ滑るから演技する優雅な戦闘をイメージし、スピンやユニゾン演技といった新要素が追加されています。

BOX版から新規で、敵の数を3倍にして、味方フィギュアも6体追加。コスモスちゃんの新フォームもお披露目し、隠しボス感のあるソロモン先生など楽しく描きました。

ぜひ、凶形の世界を楽しんでみてください。

保田 琳

【著者紹介】

保田 琳 (やすだ・りん)

ゲームデザイナー。

東京学芸大学大学院教育学研究科修了。

カレイドソリューションズや、ハートクエイクのビジネスゲームのコンテンツ開発にかかわる。また、東京富士大学や神奈川大学で、研究のためのゲーム開発協力をする。

東京ネットウェイブにて、ゲーム実習の講義としてTRPGを取り扱った。

「遊学芸」という団体名で「遊び」と「学び」をひとつにした学習ゲーム開発を行っている。

TRPGに関する学会発表や、教育者向けのGM養成講座の講師を行い、TRPGの普及に努める。

代表作は『スライド10』『いただきダンジョン』『UREG』など。

同人マークについて

同人活動に限り、有償無償の二次創作を認めるマーク。

ただし、全面、または一部をそのまま使ってはいけない。

サモンスケートのルールの流用やリプレイなどを想定している。

クリエイティブ・コモンズについて

条件を守れば作品を自由にしてよい意思表示のルール。

CC-BY-NCとは、原作者のクレジット(名前やタイトル)を表示し、かつ非営利目的であれば改変や再配布を許可するというもの。それ以外は原作者に連絡が必要。

[URL] <https://creativecommons.jp>

シートのコピーや場所代のあるゲーム会での本書の使用、自作シナリオ公開などを想定している。

ただし、この本そのまま(アナログ・デジタル問わず)再配布するのは不可とする。

滑走召喚 TRPG サモンスケート EX (エキシビジョン)

初版 2019年8月9日

ゲームデザイン・イラストレーション・アートワーク: 保田琳

印刷・製本: プリントバック

協力: TRPGサークル卓上劇団ひゅぶのしすの皆様

はった様、カヤナ様

連絡先

ホームページ <http://linedline.wixsite.com/yuugakugei>

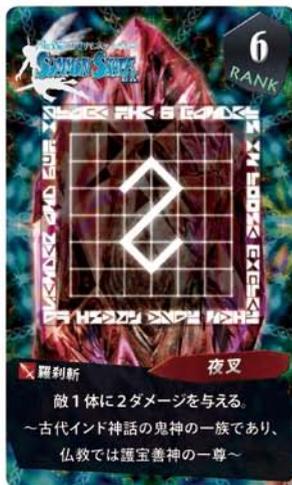
ブログ <http://yogakugei.blog.fc2.com>

E-mail Linelinking@gmail.com



コピーまたはカード状にハサミで切って使えます。切り取りたくない方は公式サイトに配布しています







● **グラティウス** **マルス**
 敵1体に4ダメージを与える。
 破壊マス^①を1マス回復する。
 「我が槍は民を守り、敵を討つことに有り！」



● **フリーシガメン** **フレイア**
 ふたりのPCがコニゾン!する。
 (PC同士の間係図を=で結ぶこと)
 「アナタたちに愛をプレゼント♡」



● **三叉道の守護者** **ヘカデー**
 PC全員が受けるダメージと
 【弱体化】を無効化する。
 「あなたの道往く先に幸ありますように」



● **助力の予言** **アルラウネ**
 召喚中、以下の効果が得られる。
 1ターンの1回、いずれかのPCが「助力」
 を宣言した判定は自動的に成功する。



● **美しき形** **ヴィーナス**
 指定マスの範囲を縦列横列の両方
 を1マス分増減する。
 「こっちの方が美しいから」



● **運命の車輪** **フォルトウナ**
 ダイス1個の出目を自由に変更する。
 (どのダイスにも使用できる)
 「アナタの運命、変えてあげる」



● **滑走する者** **スレイブニル**
 PCひとり【加速】化する。
 加速: 戦闘中は移動距離+4。
 「ぶるるうう!!!」



● **きびタンゴ** **桃太郎**
 PCひとり【頑丈】化する。
 頑丈: 戦闘中に受けるダメージを2点軽減。
 「これを食べれば勇気百倍、百人力だ!!」



● **紅き宝石の守護** **カーバンクル**
 「n×nマスを〜破壊する」技を防ぐ。
 その技の他の効果もすべて防ぐ。
 「きゅきゅきゅるるう!きゅるる?」

6 RANK

● 三叉道の守護者 **ヘカテー**

PC全員が受けるダメージと
【弱体化】を無効化する。
～道祖神であり、月と魔術の女神～

4 RANK

● フリージングアメン **フレイア**

ふたりのPCがユニゾン!する。
～北欧神話の愛の女神。その身を飾る
黄金の首飾りは見る者を魅了する～

11 RANK

● グラディウス **マルス**

敵1体に4ダメージを与える。
破壊マス^①を1マス回復する。
～火星に位置するローマ神話の軍神～

9 RANK

● 運命の車輪 **フォルトゥナ**

ダイス1個の出目を自由に変更する。
～ローマ神話における運命を司る女神。
フォーチュン、運命とも呼ばれる～

8 RANK

● 美しき形 **ヴェーナス**

指定マスの範囲を縦横1マス増減する。
(例: 2×2を3×3か1×1へ変更)
～金星に位置するローマ神話の女神～

7 RANK

● 助力の予言 **アルラウネ**

召喚中、以下の効果が得られる。
1ターンに1回、いずれかのPCが「助力」
を宣言した判定は自動的に成功する。

12 RANK

● 紅き宝石の守護 **カーバंकル**

「n×nマスを～破壊する」技を防ぐ。
その技の他の効果もすべて防く。
～頭に紅い宝石をもつ伝説の珍獣～

11 RANK

● きびダンゴ **桃太郎**

PCひとりを【頑丈】化する。
頑丈: 戦闘中に受けるダメージを2点軽減。
～鬼退治をする日本昔話の青年～

10 RANK

● 滑走する者 **スレイブニル**

PCひとりを【加速】化する。
加速: 戦闘中は移動距離+4。
～北欧神話の空を駆ける8本足の馬～

コピーまたはカード状にハサミで切って使えます。切り取りたくない方は公式サイトに配布しています



8 RANK

■ 五穀豊穡の舞 **お稲荷さま**

4×4マスを指定し、範囲内にあるPCのHPと破壊マスを全て回復する。
～狐の使いがいる日本の豊穡神～

7 RANK

■ 精霊の樹 **ドリアド**

3×3マスを指定し、範囲内にあるPCのHPと破壊マスを全て回復する。
～ギリシア神話の森の精霊（ニンフ）～

4 RANK

■ 収穫の祝福 **エルフ**

2×2マスを指定し、範囲内にあるPCのHPと破壊マスを全て回復する。
～北欧神話の妖精郷に住む光の妖精～

11 RANK

■ 八角星の恵み **イシュタル**

5×5マスの範囲を指定する。
範囲内のPCのHP、
【弱体化】を全回復する。

10 RANK

■ 黄金竹林 **かくや姫**

5×5マスを指定し、範囲内にあるPCのHPと破壊マスを全て回復する。
～日本最古の物語に登場する姫～

9 RANK

■ 蘇生の術 **アスクレピオス**

PC全員のHPと【弱体化】を全て回復する。
～ギリシア神話の奇跡の医師師。
蛇のまとう杖は医師たる印～

10 RANK

■ ダイダロスの罅 **ミノタウロス**

敵1体に3ダメージを与える。
ダメージダイスを1～3コ裏返せる。
～ミノス島の迷宮に閉じ込められた怪物～

8 RANK

■ 混沌の魔術 **カオスウィッチ**

召喚に使える（亀裂などで壊れていない）任意のトレース線を消す。【消した距離+5（最大15）】manaをPCに分配する。

7 RANK

■ フーンタックル **ビヤークー**

1～3体に合計3ダメージを与える。
ダメージの割り振りには自由に行える。
～黄金の蜂蜜はなんと甘露なことか～





コピーまたはカード状にハサミで切って使えます。切り取りたくない方は公式サイトに配布しています



20 RANK

混濁領域反転
カオスマザー

縦列か横列を指定する。「破壊マスがひとつでもある列の数 (0~12)」ダメージ。
~混濁を体現せし多面の存在~

19 RANK

覚醒せし破壊者
クトゥルフ

召喚中は毎召喚フェイスに効果が及ぶ。
1~3体に合計3ダメージを与える。
ダメージの割り振りは自由にできる。

20 RANK

違い寄る混濁
ニャラトホテブ

召喚中は毎召喚フェイスに効果が及ぶ。
7マナをPCに分配する。

スケートボードで食っている、なかなか思うようにはいかない、ので、実入りの良い、土方仕事が主な収入源、夢はスケボー界の帝王。

性別 男性
年齢 22歳
所属 フリーター
特技 生配信
特徴 力強い

志 7
心 11
魂 8

アニメの影響を受けて始めたローラーシューズ、その後も軽音楽や料理と色んなことに興味が湧く、年頃の女の子。

性別 女性
年齢 15歳
所属 軽音楽部
特技 料理
特徴 友達が多い

志 7
心 9
魂 10

元ジュニアフィギュア選手。勝負弱さと金銭的な問題から高校入学と同時に選手を引退、よく図書館で本を読んでいる。

性別 男性
年齢 17歳
所属 文芸部
特技 フィギュアスケート
特徴 表現が豊か

志 10
心 7
魂 9

プロ車いすダンサー、事故で両脚が義足となった後、ダンスと出会い、脚光を浴びる。毎日が楽しい。

性別 女性
年齢 33歳
所属 プロスポーツ
特技 ダンス
特徴 楽道家

志 11
心 8
魂 7

VIDEY

親に買ってもらったキックボードは、大切に扱っていかわいい名前もつけている。小学校では、面倒事を避けるため他人に良い顔していたらなぜか人気者になってしまった。かわいいは罪かな。

性別 女性
年齢 11歳
所属 保健委員
特技 美術
特徴 かわいい

志 8
心 7
魂 11



ファイユアスケート 凶形を描き、 サモンスケート 滑走召喚!

滑走召喚TRPGサモンスケートEXは、全160頁のフルカラールールブック
巻末には切って使用できる45枚のフルカラーカードがカタログ形式で掲載

PCは姿形のある世界を守るリモナーとして形なき“無秩序たる混沌”と戦います
混沌が世界を崩壊させる過程から、時系列に分けて3つの遊び方が可能に

初期段階の各地で起こる異変より、混沌の本質を定義するジョートワウラ
中期段階のカオスファイユアとして形を得た混沌が騒動を起こすロワワウラ
末期段階の混沌によって崩壊した世界を復活させるワールドリガワウラ

いずれも最後はPCたちの軌跡が色鮮やかに再現される滑走召喚バトルが展開
(色鮮やかに遊ぶなら、ホワイトボードマーカーとクリアファイルか、BOX版が必要です)
召喚陣を描き、それにまつわる英雄や女神、幻獣たちファイユアを召喚せよ!