

遊学堂

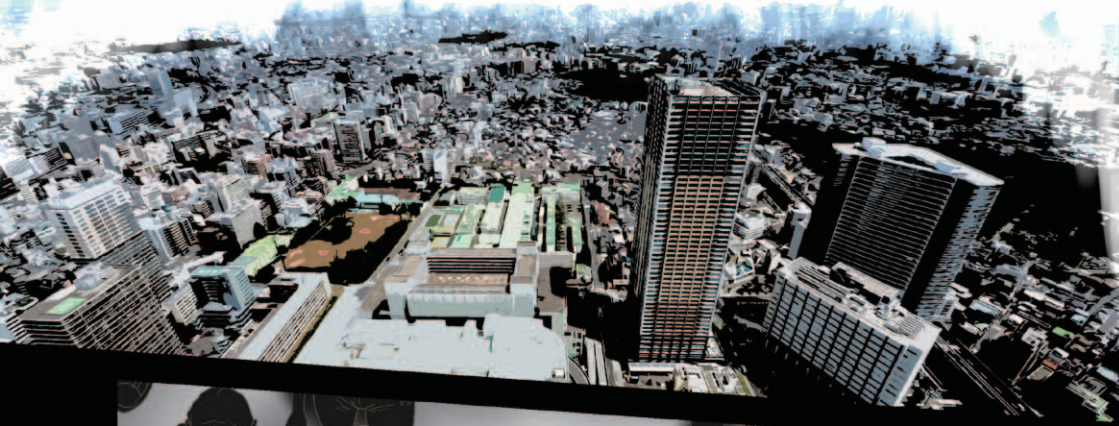
ドラマチックスケーティング召喚バトル

# SUMMON SKATE

作：保田琳 サモンスケート

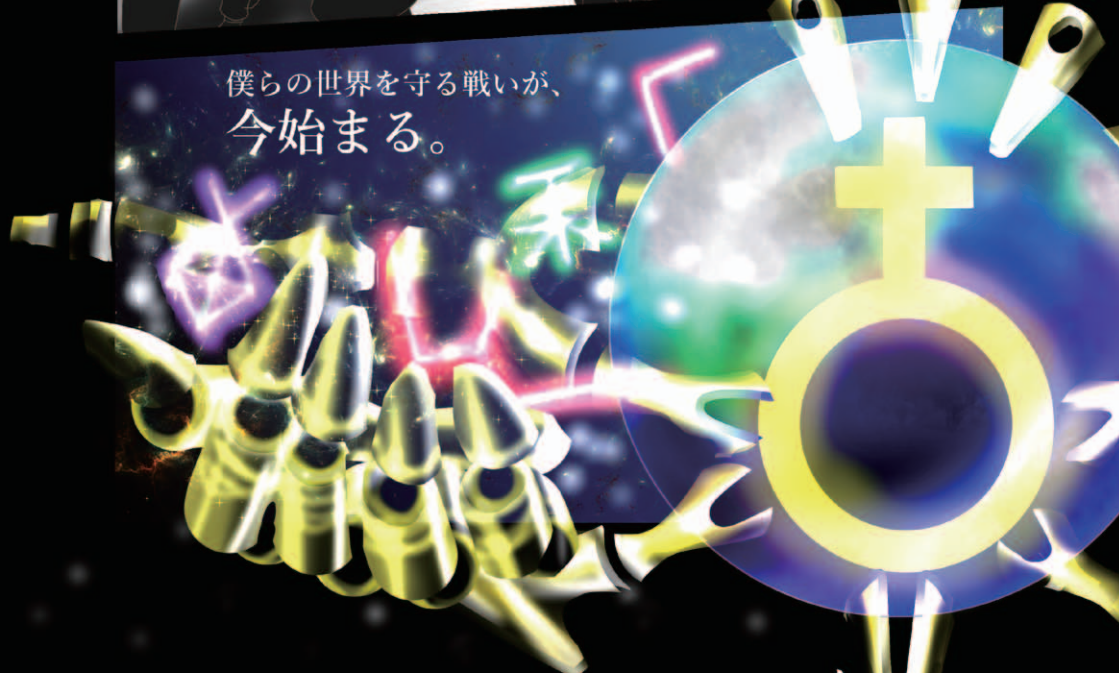


ある日、光の檻が街を覆う。



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。





ドラマチックスケーティング召喚バトル

# SUMMON SKATE

サモンスケート

## 目次

ゲームの流れ.....	3	シナリオ .....	23
各所の説明 .....	5	0 この世界にただひとりだけ .....	24
世界観説明 .....	7	1 崩壊の始まり.....	48
ゲームの準備.....	8	2 混沌の夜明けを .....	50
開幕パート.....	9	3 最期の審判.....	52
調査パート.....	10	4 消えた女性 .....	54
展開パート.....	12	5 デンジャラス・パレード .....	56
戦闘パート.....	13	6 不確定の混沌 .....	58
PCの状態 .....	14	7 バトルオンリー .....	62
効果の発動 .....	14	シンボライズ .....	63
トリック.....	14	シンボライズ .....	63
ユニゾン!.....	14	あとがき.....	72
GMフェイズ.....	16		
滑走フェイズ.....	18		
召喚フェイズ.....	20		
閉幕パート.....	22		



## ドラマチックスケーティング召喚バトル

# SUMMON SKATE

## サモンスケート

作者／イラスト 保田 琳  
プレイ時間 60分  
プレイ人数 1～5人  
プレイ年齢 10歳以上

### はじめに

このゲームは、世界を破壊する混沌と戦うドラマチックなスケーティング召喚バトルをする協力ゲームです。

前半は、街の異変を調べてその共通点を見抜き、混沌に形を与えます。

後半は、盤上に凶形を描いて超常存在を召喚し、形を得た混沌を倒します。

### ゲームの勝利

形を得た混沌、カオスフィギュアを倒し、平和を取り戻すことです。

### ゲームの終了条件

- カオスフィギュアを消滅させる。
- 世界崩壊タイマーが0になる。
- ステージ破壊される。
- P Cが全員、滑走不能（HP 0）となる。

### 準備物

- ・ルールブック（本書）
- ・ゲームボード×1
- ・ホワイトボードマーカー 6色
- ・ホワイトボードマーカー消し×3
- ・マグネットピン4色各1個+2個
- ・ダイス（6面体）×8
- ・フィギュアカード×22
- ・キャラクターカード×5
- ・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1種類

### 遊んでみよう！

まずはひとり用シナリオを遊んでみて、サモンスケートの魅力を味わいましょう！

**p.24**

### ■ルール用語

**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NPC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。  
**n D** n個の6面ダイスを振ること。2 Dの場合、出目を合計する。  
**D 6 6** 6面ダイスを2回振り、片方を十の位、もう片方を一の位とすること。  
**トレース線** P Cの引いたスケートの線。サモナーが描くマナのごもった線の跡のこと。  
**ターン** 全員が一手番を行う周期のこと。ターン経過すると最初のフェイズに戻る。



# ゲームの流れ

ゲーム全体の流れです。

『サモンスケート』は主に前半の調査パートと後半の戦闘パートに分かれています。

■ゲームの準備	G Mを決めて、シナリオの用意とP Cの作成をします。	<b>p.8</b>
■開幕パート	P Cの紹介と、本質候補のシンボルカードを6枚提示します。	<b>p.9</b>
■調査パート	マップシートを使って、異変の調査、フィギュアの獲得、P Cの交流を行います。世界の亀裂に向かうと展開パートへ移行します。	<b>p.10</b>
■展開パート	シナリオの本質のシンボルカードを当てるシンボライズをします。	<b>p.12</b>
■戦闘パート	ゲームボードを使って、カオスフィギュアと戦闘します。 G Mフェイズ→滑走フェイズ→召喚フェイズの順番に行います。	<b>p.13</b>
■閉幕パート	この顛末を話します。フィギュアとの契約や片付けをします。	<b>p.22</b>

## 表記形式

〈 〉 = 能力、《 》 = カード、[ ] = 計算式  
【 】 = 強化、【 】 = 弱体化

①～⑥ = 1 D の出目

②～⑫ = 2 D の出目の合計値

□□ ～ □□□□ = D 6 6 の十と一の位の出目

## ■世界観用語

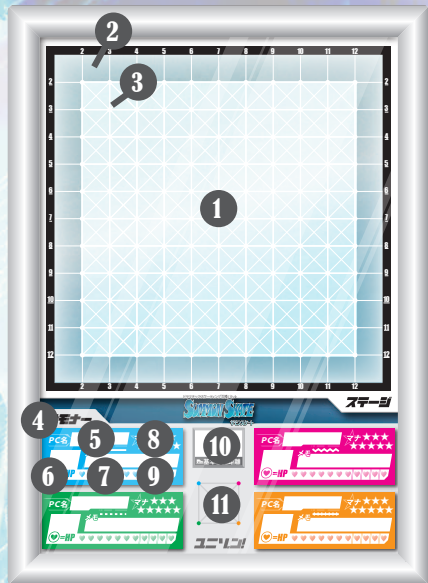
無秩序たる混沌	カオスとも。世界図形を侵食し、一部に取り込もうとする。形のない存在。
世界図形	宇宙を構成する法則を生み出している形という概念のもの。
隔離世界	光の檻により世界と隔離されたことで、マナの密度が増した空間。
マナ	観測された存在。意味や形、力を表し、フィギュアを生み出す源となる。
サモナー	マナを操作し、フィギュアを召喚できる力を持った人間。
フィギュア	二次元の図形と三次元の物体の両方を意味する超常存在。
シンボライズ	異変を意味づけることで、混沌を実体化（カオスフィギュア）させる行為。
カオスフィギュア	世界に侵入した混沌がシンボライズによって変容した姿かたち。倒すべき敵。
ユニゾン！	サモナー同士の心が同調すること。トレース線を共有した召喚が可能となる。



# 各所の説明

## 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。
- ⑤PC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。
- ⑦HP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
- ⑧mana：★(mana)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。



## カオスフィギュアシートの説明

- ①部位：カオスフィギュアを構成する部位。  
①~⑥の出目に対応。⑥は本体。
- ②部位名：部位の名称。⑥本体以外には  
□破壊のチェック欄がある。
- ③技名：技の名称。
- ④内容：技の効果。
- ⑤HP：カオスフィギュア、ポーンのHP。  
部位のHPは□、本体のHPは♡。
- ⑥条件技：条件を満たすことで発動する技。
- ⑦名称：カオスフィギュアの名称。
- ⑧破壊目的：マス指定をする時に何を優先した行動を取るか決める行動パターン。
- ⑨ポーン名：ステージ上に立つ敵NPC名。
- ⑩ポーン技：ポーンがいると発動する技。





## フィギュアカードの説明

- ①ランク：必要なトレース線の距離。
- ②召喚図形：必要なトレース線。
- ③名称：フィギュアの種類。
- ④技：技の名称と種類。
- 🗡️ 攻撃：ダメージを与える。
- 🟢 回復：マスやHP回復する。
- 🌟 特殊：支援や妨害する。
- ⑤内容：技の効果とフレーバー。
- ⑥召喚：召喚状態のフィギュア。



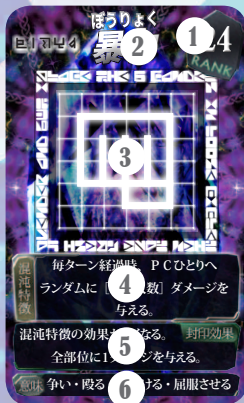
## キャラクターカードの説明

- ①能力：PCの能力と能力値。  
 <🏃 運動> 身体能力の高さ。  
 <🧠 精神> 頭脳や心の強さ。  
 <🔮 魔力> マナの制御力。
- ②召喚具：召喚に使う道具。
- ③トリック名：PCのトリックの名称。
- ④内容：トリックの効果とフレーバー。
- ⑤キャラクタータグ：単語の設定。
- ⑥解説文：PCの細かい設定。

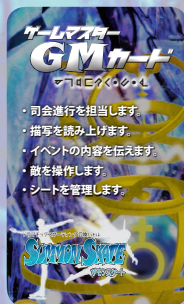


## シンボルカードの説明

- 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特殊な力。
- ⑤封印効果：PCがこのシンボルを封印することで得られる効果。
- ⑥意味：シンボルの意味。



## GMカード





# 世界観説明

## ■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。

世界を構成する図形を束ねる存在です。これがなくなると宇宙が滅亡します。

混沌に侵食された地域は、世界図形が光の檻で隔離します。檻の中を隔離世界と呼びます。

地球

隔離世界では混沌による影響で異変が多発します。サモナー（PC）やフィギュアが出現し、混沌に対処します。

混沌が世界に亀裂をつくります。亀裂が開くと隔離世界は混沌に飲み込まれ消滅します。

カオス  
無秩序たる混沌

姿のない万物の可能性をもつマナの塊。混沌は世界図形を取り込もうとします。

## ■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。

コスモス

サモナー

隔離世界

世界の亀裂

異変

混沌

魔石の出現

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。



## ■混沌

PC (サモナー) はプレイヤーに観測されることで強いマナを得た人間です。隔離世界の混沌は、自身の引き起こした異変によって観測されます。サモナーは、観測した混沌を別の意味に定義して実体化させる力を持ちます。

混沌



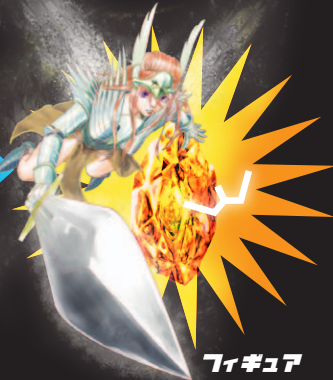
## ■フィギュア

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。



招魂

召喚できるようになる





# ゲームの準備

ゲームを始める前に必要なことがあります。

それは、「思いやりをもってゲームを楽しもう」という想いです。これがなければ面白いゲームにすることは難しいでしょう。

## ●ゲームマスター（GM）の担当

GMの担当を決めます。4人以下の場合はプレイヤーが兼任しても構いません。GMとなった参加者は、GMカードを持ちます。GMは司会進行を行います。GMはどのシナリオをするか決めたら、シナリオに使うカードとシートを用意します。

## ●クリアファイルの準備

クリアファイルの表にマップシート、裏にカオスフィギュアシートを入れましょう。マップシートを上にして、ゲームボードと一緒に場の中央へ置きます。

## ●プレイヤーキャラクター（PC）の作成

- ・プレイヤーはキャラクターカードから、自分のPCをひとり選びます。
- ・ゲームボードに記入するサモナーボードと同じ色のホワイトボードマーカーを持ちます。
- ・PCに名前をつけて、PC名に書きます。名前に迷う時は下表を参照しましょう。
- ・精神の値を最大HP欄に記入し、精神を超えるHPゲージ(♡)は横線で消します。

**p.9**

■開幕パートへ移行します。



## ●名前決定表 D66 苗字と名前です。名前は、男性名風/女性名風となっています。

### 苗字ランダム決定表

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

### 名前ランダム決定表

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

※名前が長くてPC名に入らない時は省略してください。



# 開幕パート

混沌が世界に小さな亀裂をつくり、それを世界図形が察知して光の檻で隔離世界をつくるパートです。

サモナーたちは、世界図形の力によって現状を把握しています。

## ●PCの紹介

プレイヤーは自分の担当するPCの設定を話す（ひとりだけなら名前を決める）と、★マナ1点を得ます。サモナーボードのマナにある☆をひとつ塗ってください。

## ●GMが開幕描写を読み上げます。

## ●本質候補のシンボルカード

GMはシナリオのシンボルカードを6枚提示します。異変の本質を見抜く材料となります。

## ●初期状態

シナリオに書かれた初期配置にPCコマを置き、世界崩壊タイマーの時間を決めます。

■調査パートへ移行します。

**p.10**



## ★マナでできること。

- ・調査パート：招魂判定に失敗した時、1点消費することでフィギュアを獲得します。
- ・戦闘パート：召喚フェイズで、好きな場所へ1点につき1距離のトレース線を引けます。



# 調査パート

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カードを、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へ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）

G Mは番号の描写を読み上げます。

123

イベントに書かれた能力の判定（p.11 上図参照）を行います。

判定成功：マークを消去し、P Cはマナ1点と追加情報をもらえます。



### ●魔石：フィギュアマーク（色のついた図形）

各色に応じた招魂判定（p.11 下図参照）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カードを得ます。



### ●亀裂：カオスマーク（黒い図形）

シンボライズ（p.12）します。



■展開パートへ移行します **p.12**

## 時間経過

・世界崩壊タイマーにひとつずつチェックします。

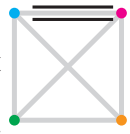
・世界崩壊タイマーのすべて（1～6）にチェックが付き、残り時間が0になったら、「ゲームオーバー」になります。



### ◎P Cの交流

時間経過時に複数のP Cが同じ場所にいると、P C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P C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、P C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P Cが向かうと良いでしょう。

▲P C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。

## 判定の手順

●PCが使用する能力値（〈 運動〉・〈 精神〉・〈 魔力〉）を確認します。

 2Dを振り、合計を出します。能力値以下なら成功、超えると失敗です。

2D6 ≤ PCの能力値

○成功！ 良い結果が起こります。

さらに…

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。

さらに…

6ゾロならファンブル！

大失敗し、そのPCのHPゲージに  
ひとつチェックを付けます。

## 招魂判定の手順

 「判定」します。フィギュアの種類で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！

●フィギュアカードを  
判定したPCが獲得。



2D6 > PCの能力値

×失敗！

所有するマナを  
1点消費する

なにもしない

■終了



# 展開パート

異変の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<sup>カオスフィギュア</sup>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

不正解（シナリオの本質とは違うシンボルカードを選んだ）

●本来のものに加え、間違えたシンボルカードも本質となります。

## ●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、クリアファイルを裏返します。
- ・本質となったシンボルカードは場に残し、残りはすべてしまいます。

## ●PC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。

## ●基本移動距離の決定

- ・サモナーボードの基本移動距離に、PC人数に応じた数値（右図参照）を記入しましょう。
- ・滑走フェイズに移動できる距離を表します。

### 【基本移動距離】

PC人数	1	2	3	4
移動距離	15	9	7	6

■戦闘パートへ移行します

**P.13**

○カオスマークに移動しなかったPC  
毎ターンの終了時に戦闘へ参加できます。  
PC初期配置を行い、基本移動距離を修正しましょう。

# 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。

## 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。

### ●ポーンの行動

ボード上にポーンがいるとポーン技を使います。



p.16

### 「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は滑走します。このフェイズは5分の制限時間があります。

以下の3つを組み合わせ、PCコマを縦横斜めに移動させます。

- ・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。
- ・トリック：移動中、1戦闘中に1回だけ使える技を使用します。

### 「全力滑走」

滑走前に運動判定を行います。

成功：移動距離+2 / 失敗：移動距離-2

p.18



## 召喚フェイズ

各PCのトレース線を使い、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。

※マナを1点消費すること、1距離のトレース線を描けます。

p.20



## ターンの経過

- カオスフィギュア本体のHPを0にして消滅させる。
- ステージの両端(左右、または上下)まで亀裂が入る。
- PCが全員、滑走不能(HP0)となる。

p.22

■閉幕パートへ移行します



## PCの状態

PCのHPは、精神の値だけです。ダメージによってHP 0になった時、そのPCは「滑走不能」になります。

### 「滑走不能」

- HP 0は滑走フェイズで移動できません。
- HP 1以上になると再び移動できます。
- HP 0でも召喚は可能です。
- PC全員の残りHP 0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。

フィギュア・カオスフィギュア・ポーンによる効果により、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は一定期間有利になります。ターン中か戦闘中かは効果によります。

### 【弱体化】

PCは一定期間不利になります。ターン中か戦闘中かは効果によります。

## 効果の発動

フィギュア・カオスフィギュア・ポーンの効果は、戦闘中に発動した時のみ有効となります。

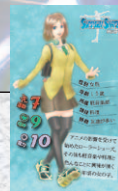
シンボルの混沌特徴は条件を満たした時、自動的に発動します。この効果はシンボルが封印されるまで続きます。

## トリック

PCは1戦闘中に1回だけキャラクターのトリックを使用できます。カードの裏表でトリックの使用状況を表せます。



トリック未使用

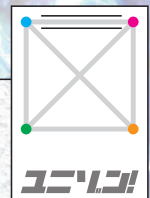


トリック使用済

## ユニゾン!

ユニゾン!は、PC同士が同調している状態を表します。ゲームボードの関係図にユニゾン!するPC同士を=で結びます。

ユニゾン!しているPCは、戦闘中にPC同士のトレース線を共有して召喚できます。



## ダメージの手順

- ダメージを与える対象を決めます。

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）になった時】

- ・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。ゲームクリア。
- ・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。
- ・カオスフィギュアの部位を破壊した数。
- ・ポーンを消滅させた数。

【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♥♥



# GMフェイズ

GMはカオスフィギュアを操りステージやPCを攻撃します。

## ●カオスフィギュアの行動

- ・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.17）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（下図）を1Dで決めます。
- ・条件技は、発動条件を満たした時にすぐさま発動します。

## ●ボーンの行動

- ・ステージボード上にボーンがいる場合、1体ずつボーン技を使います。

## 破壊目的

マス指定の技が何を優先するか指定がない時、何を優先するか1D振って決めます。内容が現状にそぐわない時、出目に+1していき破壊目的を変更しましょう。

### 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。

### ②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。

### ③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ダメにするように技のマスを指定します。

### ④ステージ破壊：亀裂の長さを優先する。

ステージ破壊できるならステージ破壊をします。

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。

### ⑤ステージ破壊：亀裂の数を優先する。

ステージ破壊できるならステージ破壊をします。

できない時は、亀裂が一番増えるように破壊マスや端に技のマスを指定します。

### ⑥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。

## マス指定の手順

### ●効果に $n \times n$ とある時、マスを選択します。

- ・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： $2 \times 4$

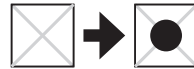
効果範囲は  
8マスと3座標



### ●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。



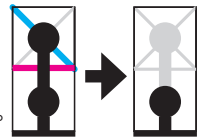
#### 【亀裂】

- ・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。

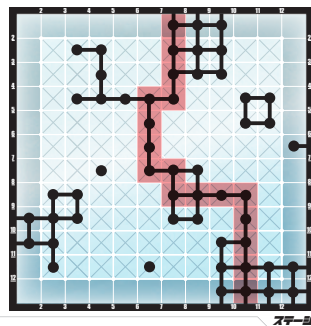


終了

#### 【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。





## 滑走フェイズ

P Cひとり1手番、**滑走**します。  
P Cがステージを滑り、地面にトレース  
線を描いていきます。

- ・「滑走」の手順は p.19 を参照します。
- ・「全力滑走」(p.19) を選択できます。
- ・P C が滑走する順番は自由です。
- ・P C が HP0 の時、「滑走」できません。
- ・滑走の途中でも召喚したフィギュアの  
効果は発動できます。
- ・このフェイズの制限時間は5分です。  
5分程度の曲を使っても構いません。



### 召喚の仕方

### 滑走フェイズ

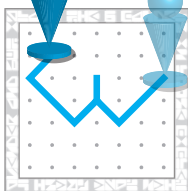
「滑走フェイズ」にてP Cは「スケート」で  
召喚したい「召喚図形」の「トレース線」  
を描くよう移動します。



←この図形を描きたい

移動後

移動前



### 召喚フェイズ

「召喚フェイズ」にてP Cは自分に繋がる  
「トレース線」上から「召喚図形」を消費し、  
フィギュア、シンボルを召喚します。

召喚



## 滑走の手順

 5分

- どう滑走するか事前に移動ルートを決めておきます。

そのまま

全力滑走する



運動判定をします。

$2D6 \leq PC$ の能力値

$2D6 > PC$ の能力値

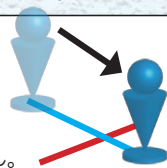
○成功! 移動距離+2

×失敗! 移動距離-2

- 座標に沿って、縦横斜めの八方向に PC コマを基本移動距離分動かします。  
「スケート」「ジャンプ」「トリック」の3種類を使って移動します。

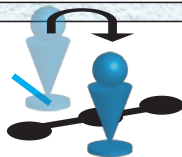
### スケート

- ・ PC 色のトレース線を引きながら PC コマを移動します。
- ・ すでにトレース線がある時、上書きします。
- ・ 破壊マスや亀裂（黒丸や黒線部分）を横切る移動はできません。



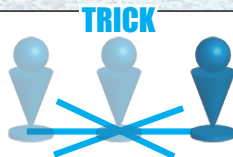
### ジャンプ

- ・ PC コマだけ移動します。
- ・ 破壊マスや亀裂（黒丸や黒線部分）を超えられます。



### トリック

- 移動中、1戦闘に1回だけ PC 固有の技を使用できます。
- PC の移動距離として数えません。



- ・ ポーンコマがある座標を通過すると、ポーンに1点のダメージを与えます。
- ・ ★（マナ）がある座標へ移動すると、★を消してマナを1点増やします。
- ・ 他のコマと同じ座標に PC コマは置けません。通過は可能です。



# 召喚フェイズ

描いた召喚図形で、**召喚** します。

PCが描いたトレース線を使い、意味を同じくするフィギュアやシンボルをこの場に召喚します。

- PCが召喚する順番は自由です。
- 自分のPCが所有しているフィギュアを召喚できます。
- 場にあるシンボルカードはどのPCも召喚できます。



トレース線が  
足りない時に

## 【マナのトレース】

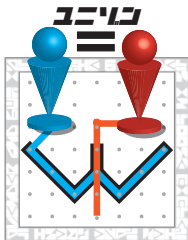
★(マナ)を1点消費することにより、好きな場所に1距離のトレース線を引くことができます。



召喚する時の注意

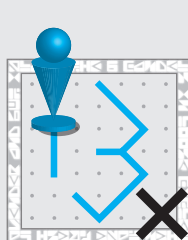
### 【ユニゾン召喚】

ユニゾンした相手PCのトレース線も召喚に使えます。



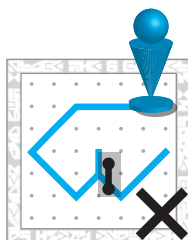
### 【トレースの断絶】

PCに繋がらないトレース線を使う召喚はできません。



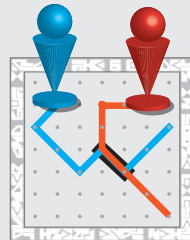
### 【トレースの破壊】

黒線や黒丸で遮られたトレース線は召喚に使えません。



### 【トレースの上書】

最後にスケートしたPCのトレース線に上書きされます。



## 召喚、封印の手順

- 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召喚図形の線を消費します。

### 【ユニゾン召喚】

自らとユニゾン!している他のPCのトレース線も召喚に使えます。

### 【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・黒線で遮られたトレース線は使えません。



- フィギュア・シンボルの召喚をします。

- ・フィギュアカード、シンボルカードを裏返してください。
- ・召喚したフィギュアの効果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。
- ・PCの(魔力)がランク未満の場合、1戦闘中に1度しか召喚できません。



= 召喚制限1回

- 召喚したフィギュアの発動

召喚したフィギュアを発動したら、カードを裏返します。  
PCの魔力がランク未満の場合、発動後は横向きにしたり、  
キャラクターカードの下に入れたりして、他と区別しましょう。





# 閉幕パート

ゲームクリアやゲームオーバーになったら行うゲーム終了のパートです。  
ゲームクリアの時には、フィギュアとの契約ができます。  
ゲームオーバーの時には、PCにペナルティが発生します。

- GMが閉幕描写を話します。終了条件によって描写は異なります。

## ●感想戦

- ・ゲームでのPCの活躍を話し合います（ひとりの場合は思い返します）。
- ・どの場面で自他のフィギュアがどう活躍したのか話すときよいでしょう。

## ●フィギュアとの契約

ゲームクリア時、感想戦の中で出た活躍したフィギュアと契約を交わすことができます。

PCの所有するフィギュアから、〈魔力〉以下のランクのフィギュアを1体選びます。そのPCで次遊ぶ時に、選んだフィギュアを最初から所有した状態で始められます。

## ●片付け

使ったシートやカード、小道具を仕舞い、ゲームを気持ちよく終わらせましょう。



## 【ゲームオーバーによるPCのペナルティ】

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構いません。

出目 結果

- 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は世界図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。初期状態のPCを使用できます。
- ⑤ PCは契約したフィギュアを失います。初期状態のPCを使用できます。
- 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。





# ミナリ



# ひと この世界にただ独りだけ



## 🕒タイムスケジュール 残り時間 [6]

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

マークの内容は、パラグラフに含まれています。  
パラグラフを進めていくうちに明らかになります。

## ✦本質候補のシンボルカード✦

虚像・苦悩・絶望・怠惰・復讐・暴力

## ✦PC人数✦

1人

## ✦初期配置✦



## ✦カオスフィギュア✦

本文パラグラフ参照。



## ◆このシナリオについて

1人で初めて遊ぶためのシナリオです。  
ゲームの雰囲気や世界観が分かるように  
開幕パート～閉幕パートまでを、ゲーム  
ブック形式で進めていきます。

戦闘パートは p.13～p.19 を確認しつつ  
ゲームを進めてください。

## ◆ゲームブック形式とは

シナリオを段落（パラグラフ）に分けて  
番号を振った物語です。

1から順に読むのではなく、指示に従い  
末尾のパラグラフ番号を次に読みます。

そのページにあるパラグラフ番号は上部  
にあるので参照してください。

また、指定されたパラグラフ以外は遊び  
終わるまでは極力見ないでください。

# 1

## ◆ゲームの準備 (p.8 参照)

GMカードを手元に置き、以下の  
カードを用意します。

### ●フィギュアカード

《ヴァルキリー・エインヘリヤル・  
エルフ・ドリアド・フォルトウナ》

### ●シンボルカード

《虚像・苦悩・絶望・怠惰・復讐・暴力》

クリアファイルにマップシートを入れて、  
ゲームボードと共に場の中央へ置きます。

### ●キャラクター作成

キャラクターカードの中から1枚選び、  
PCにします（《スケートシューズ》推奨）。  
名前を付けて、ゲームボード下部にある  
青いサモナーボードに記入しましょう。

精神の値をHP欄に記入し、精神を超える

♡は横線で消します（下図参照）。

⇒ (p.25 のパラグラフ) 1へ進む。





**1** 君は現代日本で暮らす、ごく一般的な人間だ。

ある日のこと、君の街を光の檻が覆う。

その怪奇現象に気付けたのは、どうやら君だけらしい。

どの方角を見ても光の檻に囲まれているのに、人通りの多い交差点で驚く人が一人もいないのは、それが見えていないからとしか言いようがなかった。

君は、平然として日常を過ごす人々の姿を呆然と眺めていた。

君がおかしいのか。いや、君はおかしくはない。この現象を君は知っている。

これは、混沌が世界を侵食しようとする時に起きる現象だ。そして、その事態に気付けた君は選ばれたのだ。世界図形に。

⇒2へ進む。

**2** 気付けば君は、神社の裏手にある天岩戸といわれる場所にいた。

天岩戸。かのアマテラスが閉じこもったといわれる洞窟だ。

このような場所は他にも多数あるという。

導かれるようにその中に入った君は、驚きの光景を目にした。

宇宙。

洞窟の中は宇宙のように広大に広がる異空間へと繋がっていたのだ。

その中で、君はソレと出会った。

ソレは、複数の文様のようなパーツが宙に浮いて人を模した姿を取っていた。

(おめでとう。というべきか。君は世界図形に選ばれたサモナーだ。)

どこから声を発しているのか、テレパシー念話でソレは君に語りかけてきた。

(私はコスモス。世界図形の仲介役、この隔離世界のフィギュアだ。)

《GMカード》のコスモスの解説を表にする。

⇒3へ進む。

**3** (どこから説明したものか。覚醒した君は混沌がいて、この世界が危機に瀕していることは分かるっているね?)

○ p.6-7の世界観説明を見ること。

君は頷く。なぜだかわからないが光の檻を見た瞬間から、これらすべては夢物語や妄想ではなく、現実なのだ実感していた。(それらはすべて世界図形の情報を君が一部共有したに他ならない。)

(今回、サモナーとして目覚めたのは、どうやら君ひとりだけのようだ。)

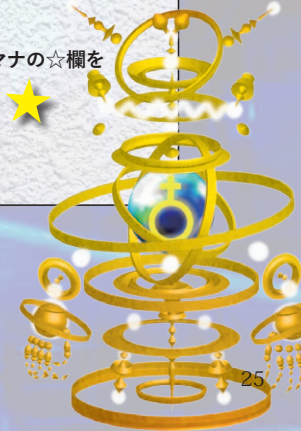
(さあ、世界を守る君のことを教えてくれ。)

PCに名前をまだつけていない場合、ゲームボードの下部の青いサモナーボードにあるPC名に名前を記入すること(迷うなら p.8 の名前決定表を参照する)。

PCに名前をつけたなら、★マナ1点を得る。

サモナーボードにあるマナの☆欄をひとつ塗ること。

⇒4へ進む。





4

(さて、サモナー。君は今から混沌を倒しにいかねばならない。)

(そうでないと、君の住んでいたこの街は滅びてしまう。正確には、混沌となる。)

(滅ぶのは、隔離世界となったこちら一帯だけだ。世界図形は世界を守るため、光の檻で混沌を抑え込んでいるからね。)

(これは混沌から世界が生まれた時からずっと続いていた。)

(残念なことに、時には混沌によって隔離世界が減じたこともある。)

- ・滅じた隔離世界について聞く⇒5へ進む。
- ・要点をまとめてもらう⇒6へ進む。
- ・速く話を進めてもらう⇒7へ進む。

5

(突然、あるべきものがなくなったとなると修正が大変だ。)

(そこは世界図形もわかっているのだろう。混沌に飲み込まれた隔離世界は、残された周囲の意識の記憶から似たような空間を再度構築して、上辺だけは何もなかったかのように取り繕っている。)

(君の知っている場所も、実はすでに似たような場所になっているかもしれない。)

(だが、それは似たような場所であって、本来の場所は二度と戻ってこない。)

(その事態を避けるためにも、フィギュアを招魂する必要があるが、この話は後だ。)

⇒7へ進む。

6

(OK。いいだろう。要点をまとめておこう。)

コスモスは次のように要点を述べた。

- ・混沌が世界を滅ぼそうとしている。
- ・被害を最小限にするためこの世界は今、他と光の檻でへだてられた隔離世界である。
- ・混沌を放っておくと隔離世界は滅びる。

・滅じた隔離世界は世界図形によって修復されるが、よく似た世界でしかない。

・フィギュアを招魂しないと混沌に勝てない。

・これらすべてを解決できるのはサモナーである君しかいない。

⇒7へ進む。

7

(混沌を消すには、順序が必要だ。)

(まず、混沌のままでは倒すこともできない。そのため、混沌によって引き起こされる異変から、その混沌に意味を持たせ、形づくらなければならない。)

古くからは、現象から神を創りあげた。雷からゼウスやトール、雷神という存在を創りだしたように、混沌の引き起こす現象から新たな神を創るのだとコスモスは言う。

(とはいえ、何の手がかりもない中で異変の意味を見出すのは難しいだろう。)

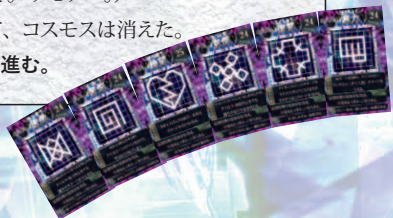
(今回の混沌の本質をこの6種類にまで候補を絞っておいた。今から現れるだろう異変を調査する時に、異変の共通点となる本質を見出してほしい。)

以下のシンボルカードを6枚場に出すこと。

《虚像・苦惱・絶望・怠惰・復讐・暴力》  
(私はその間に、混沌が入り込んでいる世界の亀裂を探しておこう。異変の調査は頼んだぞ。サモナー。)

そして、コスモスは消えた。

⇒8へ進む。





シナリオの続きはサモンスケート  
を買ってみてね！





事件の推理と仲間集め  
×  
盤上の図形召喚バトル  
TRPG 風協力ゲーム

シンボル  
本質を見抜き

フィギュア  
神を描け



©2017 Lin Yasuda

ゲームデザイン  
グラフィックデザイン 保田 琳  
イラストレーション