

セッションの流れ

(キャラクタ作成)

導入フェイズ

- ・ 召喚済みの精霊を選択する。
- ・ ゲームマスターからの説明。

準備フェイズ

- ・ 「遺跡」に関する情報収集をする。
- ・ 精霊を召喚する。
- ・ 「拠点」から「遺跡」に移動する。

遺跡フェイズ

- ・ 遺跡内を探索する。
- ・ 遭遇した敵と戦い排除する。
- ・ 精霊石を手に入れる。

準備フェイズにおける
PCの行動選択肢

- ・ 情報収集
(文献調査／聞き込み／占術)
- ・ 召喚／返還



移動 (野外判定)

夜営 (野外判定)

移動 (野外判定)

夜営 (野外判定)

「遺跡探索判定」

- ・ 情報収集 (占術)
- ・ 召喚／返還

場所

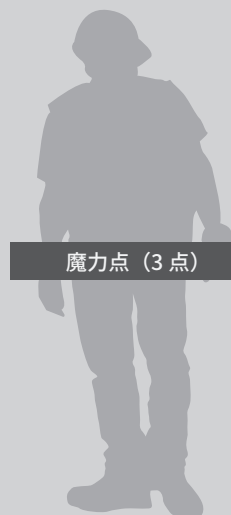
拠点

移動

遺跡

キャラクタと精霊の関係

キャラクタ



魔力点 (3点)

契約

精霊と契約し召喚儀式で呼び出せるようにする。

処理: セッション幕間

判定: 不要

召喚

契約した精霊を呼び出し魔力点を付与する儀式。

処理: 主に『準備フェイズ』

判定: 不要

所要時間: 1サイクル

割り振った魔力点が召喚した精霊の精霊レベルになる

使役

召喚した精霊に魔力を行使させる。

処理: 主に『遺跡フェイズ』

判定: 「使役判定」

所要時間: 数アクション

精霊

位格

精霊レベルの上限

- ・ 大精霊: 3レベル
- ・ 中精霊: 2レベル
- ・ 小精霊: 1レベル

精霊レベル (1-3)

行使できる固有魔力の上限

源素レベル (1-3)

行使できる共通魔力の上限
種族と精霊レベルで決まる

魔力 (1-3)

精霊が行使できる超常の力。
共通魔力 (上限 = 源素レベル)
または種族ごとの固有魔力
(上限 = 精霊レベル) の中から
選んで効果を適用する。