

はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
- 『HexCube』、および追加ルールの一部の使用を前提として書かれているため、それらを事前に理解しておくこと。

〇コンセプト

タロットカードをモチーフにした“知性ある武器”と、それを手にしたことによって“終わりなき闘争”に巻き込まれていく運命を背負うことになる。

〇参考文献

このルールは以下の作品を参考に作成している。

- 黒髪のキャプチュード (漫画、著: 見田竜介)
- ストームプリンガー (小説、著: マイケル・ムアコック)
- ウィッチブレイド (漫画、著: トグ・カブ・ワカヨシ/マイケル・ターナー)
- ソウルキャリバーIII (ゲーム、作: バンダイナムコゲームス)
- 牙狼<GARO> (特撮ドラマ、監督: 雨宮慶太、他)

§用語集

・秘術武器[ひじゅつぶき]: Arcane Arm  
歴史に名を記されていない“無名の鍛冶師”とその4人の弟子によって武器となるべく鍛えられた金属の総称。“知性ある武器(Intelligent Arm)”と呼ばれることもある。

・無名の鍛冶師[むめいのかじし]:  
正体不明。人知を超えた武器を作り出したことから、神、仙人、宇宙人、異界の住人など様々な説がある。

・4人の弟子[よにんのでし]:  
無名の鍛冶師から武器の製法を学んだと言われる4人の人物。その内、1人は女性であったといわれている。彼/彼女らは、人知を超えた武器を作り出したことから、師匠と同じく人間ではないとするのが定説。無名の鍛冶師とその弟子の実力は拮抗しており、弟子が作ったものでも、鍛冶師が作ったものに匹敵する力を秘めているといわれている。

・天術武器[てんじゅつぶき]: Major Arm  
無名の鍛冶師が鍛えた秘術武器のこと。タロットカードの大アルカナの名を冠しており、全部で22個あると言われている。武器と言われながら盾や籠手の姿をしたものもあるといわれている。

・地術武器[ちじゅつぶき]: Minor Arm  
4人の弟子が鍛えた秘術武器のこと。タロットカードの小アルカナの名を冠しており、全部で56個あると言われている。一対の双剣、斧と盾のように1セットになっているものもあるといわれている。

・紛い物[まがいのもの]: Fake Arm  
秘術武器を真似て作られた偽物。多数の紛い物が作成されている。ほとんどが力の弱いものだが、中にはオリジナルの秘術武器を上回る性能を持つものもある。そのため、現在ではどれがオリジナルであるのか、見分けることはほぼ不可能になっている。

・契約者[けいやくしゃ]:  
秘術武器の使い手となった人間のこと。秘術武器は自らの使い手を欲し、契約者は力を求めることで契約が成立する。

§秘術武器の特徴

秘術武器は例外なく以下の特徴を持つ。

1) 契約自我

- 人間並みの知性と自意識を持ち、自ら契約者を選ぶ。
- 異能の使い手(魔法使い、超能力者など)、人間でないもの(ヴァンパイア、妖精、獣人)といったものとは契約を結ばない。契約者が途中でそれらになっしまった場合、契約は解除される。
- 契約するには、秘術武器に触れている必要がある。
- 以下のケースの場合、契約が破棄される。
  - 契約者が死亡する。
  - 秘術武器が破壊される。
  - 契約者が人間でなくなる。

2) 視覚聴覚

・その形状にかかわらず、人間並みの視覚と聴覚を持つ。

3) 会話能力

- 秘術武器と契約者は心で会話できる。
- 契約者はこの能力を利用して、他の秘術武器やその契約者と心で会話できる。
- 心で会話できるのは、原則として視界内にあるものだけ。
- 視線を設定している相手とは、どれだけ離れていても心で会話できる。
- 秘術武器の契約者以外のものと、この能力で会話することはできない。

4) 感知能力

- 他の秘術武器やその契約者の存在をぼんやりと感知できる。
- 近くにいることが感知できるだけで、方向や距離などはわからない。
- 秘術武器はこの感知能力から隠れることができない。

5) 老化停止

- 契約した時点で契約者の老化現象を停止させる。
- 契約者はその契約が解除されない限り、不老不死に近い存在となる。
- 契約が解除されると、一気に実際の年齢まで老化が進む。

6) 武装能力

・アルカナや武器の形状に即した様々な特殊能力を持つ。

§武装能力

秘術武器が持つ様々な能力を説明する。特に記述がない限り、各武装能力は複数取得することはできず、有無のみで表現する。

※注意

- 使用するタイミング(能動行動、準備行動、受動行動)が指定されている能力は、複数同時に使用することができない。
- AALと記述がある場合、後述の作成ルールにおけるAAL(Arcane Arms Level)のこととする。

1) 武装形状

秘術武器がどのような姿をしているのかを表す能力。特に記述が無い限り、実際の形状は自由にしよう。

†格闘形状

・移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL-1、《格闘》で命中判定。

†白兵形状

- 移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL、《白兵》で命中判定。
- 両手専用にしてもよい。その場合、移動修正=-1、破壊力+1する。
- ナイフや槍などの投擲に適した形状であっても投擲攻撃には使えない。

†紐状武器

・移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL-1、射程距離=AAL×1m、《白兵》で命中判定。  
・攻撃命中時、ダメージを与えずに絡め取ることを選択できる。

†投擲形状

- 移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL-1、射程距離=AAL×5m、《投擲》で命中判定。
- 投擲後、ターンの最後に手元に瞬間移動して戻ってくる。
- 近接武器としては使用不可。

†射撃形状

- 移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL、射程距離=AAL×10m、《射出》で命中判定。必ず両手で使用。
- 発射する弾丸や矢は、攻撃時に自動生成される。そのため他の弾丸や矢は使用できない。

†盾形状

・移動修正±0、防御修正=+1、構造力=AAL-1

†鎧形状

- 移動修正±0、防御修正±0、構造力=AAL
- 他の鎧とは重ね着できない。
- 他の形状から変形可能な場合、鎧形状になると同時に装着状態になってよい。

†双剣武器

- 一対の武器の形をしている。
- 移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL-1、《白兵》で命中判定とする。これは武器片方のデータとする(両方とも同じデータ)。
- 《格闘》で命中判定としてもよい。その場合、破壊力=AAL-2とする。
- 同じ形状の武器2つというの一般的なだが、異なる形状(例えば太刀と小太刀、ハンマーと手斧など)にしてもよい。形状が異なっても武器としてのデータは同じとする。
- 一対の武器を両方使用し、二刀流として戦う場合、攻撃修正が破壊力のどちらかに+1できる特殊な1回攻撃として処理する。命中判定を行う前にどちらの効果を得るのか宣言すること。

†武器と盾

- 武器と盾で1セットの形をしている。
- 武器は移動&攻撃修正±0、破壊力=AAL-1、《白兵》で命中判定とする。
- 盾は移動修正±0、防御修正±0、構造力=AAL-1とする。

†複合武装

- 武器と防具が一体化したような形をしている。例えば籠手に剣がついている、盾に棘が生えているなど。
- 武器は移動修正±0、&攻撃修正=-1、破壊力=AAL-1、《白兵》で命中判定とする。
- 防具は盾として扱い、移動修正±0、防御修正=+1、構造力=AAL-1。

2) 操作能力

武器の動きに関する能力。

†投擲可能

- 本来は投擲可能な形状(槍など)をしている白兵形状の武器を、投擲可能とする。
- 投擲後、ターンの最後に手元に瞬間移動して戻ってくる。

†掃選武器

- 契約者が望むと、秘術武器はその手元へ瞬間移動できる。準備行動として扱う。
- 秘術武器自体が異能力で拘束されていたり、別の次元や空間に閉じ込められていたとしても、その拘束を全て無視して契約者の手元へ掃選できる。

†裝飾形態

- 秘術武器は、腕輪、ペンダント、イヤリングといった小型で目立たない装飾品に姿を変えることができる。どのような装飾品に変形できるのか決めること。
- 腕時計のような機械類に変形することはできない。
- この変形/解除は準備行動として扱う。

†形状変更

- 『武装形状』の中から別の形状を1つ選択。準備行動でその形状と元の形状を切り替えられるようにする。
- この武装能力は例外的に複数取得可能。1つ毎に異なる武装形状を選択すること。

†飛行能力

- 秘術武器が変形して翼、もしくはジェット噴射のような飛行器官を作り出す。この変形は準備行動として扱う。
- 契約者はこの飛行器官を使用して飛行することができる。
- 飛行時の移動力は契約者の移動力と同じとする。

†擬人形状

- 契約者が命じることで、秘術武器は人の姿に変形できる(人間時の外見を詳細に設定すること)。
- 擬人化した秘術武器が行動する場合、SLVが全てOLVのキャラクターとして扱う。
- この変形/解除は準備行動として扱う。

3) 元素能力

以下の武装能力は、コアルールの追加ルール「ダメージ属性」の導入が前提となる。なお、付加されるダメージ属性は1種類のみ(元素能力を複数取得しても、設定できる「ダメージ属性」は1つのみ)とする。

†属性付加

- 秘術武器は[火]、[水]、[電]の内、選択した1つの力を持つ。
- 準備行動で使用宣言することにより、対応するエネルギーで武器の打撃部分を包み、次の能動行動で行う攻撃の破壊力に+1できる。
- 攻撃の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。

†元素投射

- 秘術武器は[火]、[水]、[電]の内、選択した1つの力を持つ。
- 秘術武器からダメージ属性に対応するエネルギーを放射して攻撃できる。
- 攻撃修正±0、破壊力=AAL、射程距離=AAL×10m、《射出》で判定する射撃武器として使用できる。

†元素吸収

- 秘術武器は[火]、[水]、[電]の内、選択した1つを吸収する力を持つ。
- 選択したダメージ属性に対応するエネルギーを武器から吸収(これを準備行動とする)し、契約者が次に行う能動行動の達成値に+1できる。
- 次の能動行動の成否に関係なく、この効果はターン終了時に消滅する。

†元素結果

- 秘術武器は[火]、[水]、[電]の内、選択した1つを遮断する力を持つ。
- 選択したダメージ属性に対応するエネルギーから、契約者が受けるダメージを、AAL×1点減少できる。

4) 空間能力

この系統の武装能力は、行動回数を増加させる能力が他にあったとしても、使用できるのは1ターン1回(1目標)までとする。

†空間切開

- 準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- 次の能動行動で空間の歪みや異世界の門など、空間が歪んでいる部分に武器を命中させることで、その歪みを一撃で破壊できる。
- 破壊された歪みは、瞬時に普通の空間に戻る。
- この効果を利用して、空間の歪みを使った防御を無効にして攻撃することが可能。

†空間通路

- 2点間の空間を切り裂いて、瞬間移動できる通路を作る。
- 秘術武器から直線で最大AAL×100mの地点まで、一歩で移動できる空間の穴を作ることができる。
- この効果は準備行動で空間を切り裂き、能動行動で移動するものとして処理する。
- 出口が液体や固体の中、真空や溶岩の中など、明らかに移動できない/移動先が危険な場合、その手前の安全な場所までしか移動できない。
- この効果で作った空間通路は、契約者が通過したら消滅する。通過しなかった場合、そのターンの最後に消滅する。
- この効果で作った空間通路を他人に利用させる場合、1人通過させる毎に契約者は

SPを1点消費する。この際、契約者が先に通ると閉じてしまうことに注意。

## 5) 生命能力

秘術武器で触れることで生命力を操作する能力。

### †生命奪取

- ・傷つけた相手の生命力を契約者に与える。
- ・この能力を取得できるのは近接武器の形状（格闘）か《白兵》で扱う武器をしている秘術武器のみ。
- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・この能力による攻撃で与えた負傷ダメージ1点につき、契約者のLPを1点、もしくはSPを2点回復できる。与えたダメージが多ければ、複数組み合わせでLPとSPを回復させてもよい。

### †活力付与

- ・秘術武器で触れた相手に契約者の生命力を流し込む。
- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で、契約者のLP/SPを好きなだけ減らし、その分、相手のLP/SPを回復する。
- ・この効果で契約者のLP/SPのどちらも0になる渡し方はできない。
- ・基本的にLPを減らしたらLPを、SPを減らしたらSPを回復する。
- ・LP1点渡して相手のSPを2点、SP2点を渡して相手のLPを1点の割合で回復させることも可能。

## 6) 大アルカナ能力

- ・タロットカードの大アルカナに由来する能力。
- ・その秘術武器が『地術武器』であっても、以下の能力を取得することが可能。
- ・その秘術武器が『天術武器』であっても、自分の大アルカナに関係の無い名前の能力を取得することが可能。

### †患者の脱走

- ・セッション中に選択が必要で、明確な選択肢がある場合、秘術武器に選ばせる。
- ・この効果を使用する場合、プレイヤーとGMがお互いに1d6を振る。その際、GMのダイスは隠して振ること。
- ・プレイヤーとGMの出目が違う場合、秘術武器はその選択肢の中で必ず正解（もしくは一番良い結果となるもの）を選択する。
- ・プレイヤーとGMの出目が同じ場合、秘術武器はその選択肢の中で必ず失敗（もしくは一番悪い結果となるもの）を選択する。

### †魔術師の手腕

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う《器用》の判定の達成値に+AAALできる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

### †女教皇の英知

- ・攻撃を受けた際の受動行動時に使用を宣言する。
- ・その防御判定の達成値に+AAALできる。
- ・この効果は1ターンに1回のみ使用できる。

### †女帝の微笑

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う《交渉》の判定の達成値に+AAALできる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

### †皇帝の秘策

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じ、武器に力を含める。
- ・次の能動行動で行う攻撃が成功した場合、相手の防御点を引いた後の最終的に与えるダメージを2倍にできる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

### †教皇の手解

- ・自分よりも行動順番遅い者を指し、能動行動を消費して攻撃指示を与える。
- ・この効果を使用するには、行動順番決定直後、実際の行動の処理前に使用宣言すること。
- ・指定された者がその指示に従って攻撃する場合、命中判定の達成値に+AAALできる。指示を受けるものはわざと行動を遅らせてもよい。

### †恋人達の抱擁

- ・他人との絆（所縁）の力で攻撃を防ぐ。
- ・この効果を使用するには、ダメージを受ける際に使用宣言する。
- ・所縁のマス（未使用のもの）にチェックを入れることで、パーマナント・エフェクト「絶対防御」の効果を使用できる。基本的にどの所縁のものを使用してもよい。
- ・チェックを入れる所縁の関係が「恋愛」になっている場合、自分と自分が持つ所縁の対象者全員に、パーマナント・エフェクト「絶対防御」の効果を使用可能。
- ・この効果を使用しても、契約者のCLVIは低下しない。

### †戦車の蹂躞

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う《運動》の判定の達成値に+AAALできる。
- ・この効果を判定ではなく移動力の強化に使用してもよい。その場合、巡航移動の移動距離を、元の移動力に+AAALして使用できる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

### †力の顕現

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う《体力》の判定の達成値に+AAALできる。
- ・この効果を攻撃に使う場合、その攻撃が《格闘》、《白兵》、《投擲》のいずれかなら、その破壊力に+1できる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

### †隠者の眼差

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う《知覚》の判定の達成値に+AAALできる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

### †運命の輪の気紛

- ・ダメージを受けることになった際に使用宣言する。
- ・ルール上は、宣言した際、受けるダメージをAAAL×1点、減少できる。
- ・この効果を使用した場合、その時に契約者が受ける攻撃が、様々な偶然（枯葉が割り込んだり、小石に躓いたり）が重なって阻害されるように描写すること。
- ・この効果は1ターンに1回のみ使用できる。

### †正義の守護

- ・目標を守るために、目標が受ける攻撃に割って入る。
- ・目標は視界内にいる必要がある。
- ・目標の効果を使用する段階で、目標の側に瞬間移動し、テンポラリー・エフェクト「カバリング」の効果を使用できる。
- ・この効果で、魔法や超能力による直接的な攻撃、目標にしか影響を与えない精神攻撃などに対しては、目標の身代わりになることができる。
- ・この効果は自分が行動済かどうかに関係なく使用することができる。
- ・この効果は1ターンに何度使用しても、テンポラリー・ダメージにチェックを入れる必要はない。
- ・この効果を使用しても、テンポラリー・ダメージにチェックを入れる必要はない。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

### †吊された男の呪縛

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う攻撃が命中し、1点でもダメージを与えた場合、目標は傷口から石化していく。
- ・目標は1ターンに1点の割合でSPを失って少しずつ石化していく。
- ・SPが0になった段階で、目標は完全に石化になる。
- ・この効果による石化は、目標にとって時間は止まっているのと同じ状態。
- ・この効果による石化は、そのステージ終了時に解除される。
- ・この効果は常に1つの目標にだけ効果を発揮する。そのため複数の目標を石化することはできない。

### †死神の警告

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う攻撃が命中し、1点でもダメージを与えた場合、目標の背後に死神が現れ、鎌を突きつける。

- ・その目標は、次に行う能動行動と準備行動を放棄しなければならない（つまり行動しない）。放棄しなかった場合、死神が鎌を目標に突き立て、強制的にAAAL×2の負傷ダメージを与える。
- ・この死神による攻撃は防御不可能で、ダメージは一切減少できない（防具を素通りする）。
- ・目標が次に行う能動行動と準備行動を放棄して一切行動しなければ、そのターンの最後に死神は消える。

### †節制の防壁

- ・ターン開始時に使用を宣言する。
- ・この効果の使用宣言を行なったターンは、能動行動と準備行動ができない。
- ・その秘術武器を中心に、AAAL×1m半径の範囲内に特殊なフィールドを発生させ、その範囲内でそのターンの中でダメージを全て0にする（つまり、その範囲内では誰も傷つけない）。
- ・この効果の範囲内で攻撃や防御は可能だが、その結果、被害判定を行ってもダメージは強制的に0にされる。
- ・この効果は、その範囲の外から中へ、中から外への攻撃にも適用される。
- ・この効果を使用する毎に、SPを3点消費する。

### †悪魔の切腹

- ・秘術武器を契約者の腹部に突き刺し、その切っ先を目標の体内から出現させることでダメージを与える。
- ・契約者は自分の行動順番でこの効果の目標を宣言した後、自分に向かって攻撃し、ダメージを算出する。
- ・この能力の目標となったものは、その際に契約者が受けたのと同じダメージをそのまま受ける。
- ・この能力によるダメージは、防御も減少もできない。
- ・この効果を使用すること発生するダメージで契約者が死亡したとしても、目標へ与えるダメージは発生する。
- ・この能力を取得する秘術武器は、必ず突き刺すことができる形状であること。そうでない秘術武器はこの能力を取得できない。

### †塔の崩壊

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で秘術武器を地面に突き立てることで周囲に地震を発生させる。
- ・その突き立てた地点を中心、半径AAAL×10mの範囲に地震を発生させる。
- ・この範囲内にもこの能力を使用した秘術武器と契約者は除く）は、強制的に転倒する。この効果は飛行している相手に有効（墜落することになる）。
- ・建物なども揺れるため、棚などに置いてあって固定されていないもの全てそこら落ちる。

### †星の導き

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で目標攻撃する際、目標の防御が最も弱い部分が光って見えるため、その命中判定に+AAALできる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

### †月の幻影

- ・自分そっくりの幻影を作り出し、それに防御させる。
- ・攻撃を受けた際に使用を宣言する。
- ・防御判定は通常どおりに行うが、攻撃が命中しても幻影が身代わりとなり、ダメージを受けない。
- ・攻撃が命中してもなくても、その命中判定後にその幻影は消える。
- ・この効果を使用する毎に、SPを3点消費する。

### †太陽の栄光

- ・この効果は太陽光（直射日光）を浴びている間だけ使用できる。雲や霧などで太陽の姿がわずかでも霞んだり、見えにくい状態では使用できない。
- ・SPを1点消費すると、LPをAAAL×2点回復できる。
- ・この効果で他人のLPを回復させることも可能。
- ・この効果は能動行動として処理する。

### †審判の逆転

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動の際、秘術武器で触れた死体を蘇生させる。
- ・死体は死亡後、少なくとも1日以内、肉体のほとんどが残っている必要がある。
- ・蘇生した目標はダメージが全て回復した状態（=無傷）となる。
- ・この効果は能動行動として処理する。
- ・この効果を使用したら、秘術武器の所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。

### †世界の終焉

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で、秘術武器から膨大なエネルギーを放出してダメージを与える。
- ・直径AAAL×1mのエネルギー球を生成して発射する。これは攻撃修正値-2、破壊力=AAAL×10、射程距離=AAAL×100m、《射撃》で命中判定。
- ・エネルギー球は減衰することなく射程限界まで飛ぶため、横幅AAAL×1m、長さAAAL×100mの範囲内にあるものは全てダメージを受ける。
- ・攻撃の判定は1回だけ行い、その達成値に対して各防壁側が判定すること。
- ・この効果を使用したら、秘術武器の所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。
- ・この効果を使用したら、SPを5点消費する。消費できない場合、この効果は使用できない。
- ・コルールの追加ルール「ダメージ属性」が導入されている場合、この効果で発生するエネルギー球のダメージ属性は「火」とする。

## 7) 小アルカナ能力

- ・タロットカードの小アルカナに由来する能力。
- ・その秘術武器が『天術武器』であっても、以下の能力を取得することが可能。
- ・その秘術武器が『地術武器』であっても、自分の小アルカナに関係の無い名前の能力を取得することも可能。

### †剣の舞踏

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動の際、分身を作成して、最大でAAAL×1体の目標を同時に攻撃できる。複数分身で1つの目標を攻撃することはできない。
- ・攻撃の判定は1回だけ行い、その達成値に対して各防壁側が判定すること。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

### †杖の意志

- ・《意志》で判定を行う時点で使用宣言することで、その達成値に+AAALできる。
- ・秘術武器が手から離れている状況だと、この効果は使用できない。

### †杯の聖水

- ・秘術武器の一部から癒しの力を持つ水を発生させる。これは能動行動として扱う。
- ・その水を飲むことで、LPをAAAL×1点回復できる。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

### †符の結果

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で空間を捻じ曲げ、半径AAAL×1mの広さをもつ擬似空間を作り出す。
- ・この空間の中にあるものは、外からは見えない（作りだした空間そのものが通常の空間にはない）。
- ・この効果は、最大でAAAL×1日の間、維持できる。
- ・この効果による空間への出入りは、この空間を作り出した秘術武器と契約者、契約者が認めただけのみ可能。
- ・中から外を見ることはできるが、中から外へ攻撃することはできない。
- ・この効果による擬似空間は常に1つしか作れない。新たな擬似空間を作ると、前に作ったものは消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

### †王の鼓舞

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じ、武器に力を含める。
- ・次の能動行動で行う攻撃が成功した場合、武器の破壊力に+AAALしてからダメージを算出できる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

†女王の加護

- ・能動行動でこの能力の使用を秘術武器に命じ、契約者を防御オーラで包む。
- ・この防御オーラは、AAL×5点の耐久力を持つ。
- ・この防御オーラを発生させた際、SPを1点消費する。
- ・契約者がダメージを受ける場合、防御オーラ耐久力を減らすことを選択できる。その際、そのダメージの種類に関係なく、ダメージ1点につき防御オーラの耐久力が1点減少するものとする。
- ・防御オーラの耐久力が相殺できなかったダメージは、通常のダメージとして処理する。
- ・この効果を再使用すると、前に作った防御オーラは消滅し、新たな防御オーラが生成される。
- ・この効果はそのステージ終了時に消滅する。

†騎士の乗馬

- ・準備行動で金属製の馬を召喚する。
- ・召喚した時点で契約者が騎乗した状態にすることも可能。
- ・操縦は「騎乗」で行う。
- ・金属製の馬は、防御修正＝-1、構造力＝AAL、耐久力＝AAL×5点、移動力＝AAL×10の乗り物として扱う。
- ・この効果による金属製の馬は常に1つしか作れない。新たな金属製の馬を作ると、前に作ったものは消滅する。
- ・この効果による金属製の馬は、契約者の他に1人だけに乗ることができる。
- ・この効果はそのステージ終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

†従者の援護

- ・能動行動で契約者の分身として“従者”を1体作成する。
- ・従者への命令には声に出した上で、準備行動の消費が必要。
- ・従者は契約者の視界内、もしくは声の聞こえる範囲でしか活動できない。
- ・従者が行動する際に判定が必要な場合、スキル等の数値は全て契約者と同じとする。武装も同じものを持って出現するが、武器は形状と移動修正/攻撃修正/破壊力が同じだけの、普通の武器とする。
- ・この効果による従者は常に1体しか作れない。新たな従者を作ると、前に作ったものは消滅する。
- ・この効果はそのステージ終了時に消滅する。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

†Aの切れ

- ・秘術武器の潜在能力を開放し、防御不能の一撃を放つ。
- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じ、次の能動行動で攻撃目標を選択。
- ・この攻撃はパーマナント・エフェクト「自動成功」を使用したものとして自動命中とする。そして、被害判定の際、武器の破壊力にさらに+AALしてからダメージを算出できる。
- ・この効果を使用したら、秘術武器の所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。
- ・この効果を使用する毎に、SPを1点消費する。

†2の鏡壁

- ・攻撃を受けた際の受動行動時に使用を宣言する。
- ・その防御判定に成功したら、命中するはずだった攻撃をそのまま跳ね返す。
- ・攻撃側は同じ手段を使って自分で自分に命中判定を行なうこと。
- ・この効果を使用する毎に、SPを3点消費する。

†3の魔眼

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・以後、そのステージ終了までの間、視覚を用いずに周囲をレーダーのように知覚できる。これにより目を瞑っていたり、目が見えない状態(暗闇など)であつてもペナルティ無し(通常、見えない場合は-4)で行動できる。
- ・この効果を発揮中は、不意打ちを受けない。

†4の行軍

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・この能力を使用したら、AAL×1日の間、食事と水を摂取しなくても消費せず、睡眠が不要で、呼吸しなくても平気な状態となる。
- ・この効果を使用したら、秘術武器の所縁のマスにチェックを入れること。すでにチェックが入っている場合、この効果は使用できない。

†5の疾風

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で移動する際、身体(秘術武器と衣類その他の装備品を含む)が風のような状態となり、あらゆる障害物をすり抜けて移動できる。
- ・この効果を発揮した移動は、空気さえ通過できれば、扉の隙間を通ることも可能。
- ・この効果を発揮中は、能動行動では巡航移動以外の行動はできない。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

†6の突撃

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・この能力を使用したら、次の能動行動で「巡航移動」と「攻撃行動」を同時に実行可能となる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

†7の跳躍

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・この能力を使用したら、次の能動行動で助走なしで垂直にAAL×2m、水平にAAL×4mの跳躍ができる。助走ありならその距離を2倍に計算する。
- ・一気に跳躍するだけでなく、壁と壁の間を跳ね返って進むような移動も可能。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

†8の俊足

- ・準備行動でこの能力の使用を秘術武器に命じる。
- ・次の能動行動で行う移動の際、移動力にAAL×2点を加算して移動距離を計算できる。
- ・この効果は、次の能動行動の有無にかかわらず、そのターン終了時に消滅する。

†9の反撃

- ・ターン開始時に使用を宣言する。
- ・そのターン中の自分の能動行動と準備行動の機会を放棄する代わりに、攻撃を受けた相手に自動反撃を行う。
- ・相手の攻撃を通常どおり防御した後、相手に対し即座にこちらから攻撃できる。
- ・この反撃による命中判定は通常どおり行うこと。
- ・この効果によって反撃が行なえるのは、相手の攻撃が近接攻撃の場合のみ。
- ・そのターン中なら何度攻撃を受けても反撃できる。

†10の重圧

- ・圧倒的な闘気で威圧して相手の戦意を削ぐ(能動行動として処理する)。
- ・一般人、雑魚扱いのこゝろつき、集団で襲ってくる動物などに対してこの効果を使用した場合、判定なしで勝利し、それらを無条件で追い払うことができる。
- ・魔法や異能の使い手(秘術武器の使い手を含む)、もしくはそれらの干渉を受けているものが相手の場合、AAL(攻撃側)と相手(防御側)の《意志》で対抗判定を行う。この判定に秘術武器側が勝てば、相手はそのステージ終了までの間、秘術武器と契約者に対して敵対的な行動(主に攻撃の判定)を取る際に-1の修正を受ける。
- ・この効果は、視界内の選択した複数の相手を目標に試みる事が可能。その場合、秘術武器側の達成値算出は1回だけ行ない、それに対して防御側が個々に対抗判定を行なって処理する。

§契約者の作成

以下の手順で作成する。

- 1) コアルールに従ってキャラクターを作成する。
- 2) 後述する手順に従って秘術武器を作成する。
- 3) 秘術武器との所縁を設定する。この所縁はセッションの開始終了に関係なく削除できない。ただしチェックボックスのクリアは通常どおり行うこと。これにより秘術武器との契約がされていると表現する。もし契約が解除された場合、この所縁は削除される。

§秘術武器の作成

以下の手順で作成する。

- 1) どのような秘術武器にするか考える。
- 2) 天術武器(Major Arm)、地術武器(Minor Arm)のどちらに属するのか決める。
- 3) 後述する「〇ランダム作成」の項を参考に、アルカナと武器形状を選択し、武器名称を決める。
- 4) CLVに相当する秘術武器のAAL(Arcane Arms Level)決める。  
AAL上限=CLV+1とし、1~CLV+1の範囲で決定する。
- 5) 「武装能力」の内、「武装形状」から1つを秘術武器の基本形状として設定する。
- 6) AAL+1点を武装コストとして取得。
- 7) 武装コスト1点につき、武装能力を1つ取得する。なお、武器のアルカナに対応する大アルカナ能力/小アルカナ能力の取得は必須ではない。
- 8) 必要なら設定(契約することになった事件/状況など)を決める。

〇天術武器の名称

- ・基本的に“(タロットカードの名称)の(武器形状)”という名前となる。
- ・稀に、その名前と形状が一致していないものもある。

例1: 死神(XIII)のカードを冠した大鎌→ 死神の大鎌

例2: “愚者の杖” → 実際の形状は槍

〇地術武器の名称

- ・基本的に“(スーツ)の(数字/称号)”という名前となる。

例: “剣のA(エース)”, “杖の10”, “杯の女王”, “符の騎士”

- ・スーツと数字/称号は以下の中から選択する。

スーツ → 剣(Sword)、杖(Wand)、杯(Cup)、符(Pentacle)  
数字/称号 → 王(King)、女王(Queen)、騎士(Knight)、従者(Page)、A、2~10

〇ランダム作成

- ・参考までにアルカナと武器の形状をランダムで決める表を列挙する。
- ・アルカナも武器形状も基本的に自由に決められることに注意。
- ・アルカナはタロットカードを引くことで決めてもよい。
- ・「◆表: アルカナ選択表」から順に振ることでもアルカナを決定する。
- ・「◆表: 武器形状表0」から順に振ることでも武器の形状を決定する。

◆表: アルカナ選択表

1d6	アルカナ
1~2	大アルカナ→大アルカナ選択表へ
4~6	小アルカナ→小アルカナ選択表1&2へ

◆表: 大アルカナ選択表 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	大アルカナ
1回目	2回目	0. 愚者
1	1	1. 魔術師
2	2	2. 女教皇
3	3	3. 女帝
4	4	4. 皇帝
5	5	5. 教皇
6	6	
2	1	6. 恋人
3	2	7. 戦車
4	3	8. 力
5	4	9. 隠者の輪
6	5	10. 運命の輪
	6	11. 正義
3	1	12. 吊された男
4	2	13. 死神
5	3	14. 節制
6	4	15. 悪魔
	5	16. 塔
	6	17. 星
4	1	18. 月
5	2	19. 太陽
6	3	20. 審判
	4	21. 世界
	5~6	振りなおし
5~6	-	振りなおし

◆表: 小アルカナ選択表1: スーツ決定表 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	スーツ
1回目	2回目	剣(Sword)
1~3	1~3	杖(Wand)
	4~6	杯(Cup)
4~6	1~3	符(Pentacle)
	4~6	

◆表: 小アルカナ選択表2: 数字/称号決定表 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	数字/称号
1回目	2回目	1 A
1~2	1	2
	2	3
	3	4
	4	4
	5	5
	6	6
3~4	1	7
	2	8
	3	9
	4	10
	5	従者(Page)
	6	騎士(Knight)
5~6	1~3	女王(Queen)
	4~6	王(King)

◆表: 武器形状表0 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	形状
1回目	2回目	1 刀剣類→武器形状表1へ
1~4	1	2 鈍器類→武器形状表2へ
	2	3 竿状武器→武器形状表3へ
	3	4 投擲武器→武器形状表4へ
	4	5 射出武器→武器形状表5へ
	5	6 暗器・格闘武器→武器形状表6へ
5~6	1~3	その他の武器→武器形状表7へ
	4~6	防具→武器形状表8へ

◆表: 武器形状表1: 刀剣類 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	形状
1	2回目	ナイフ (片刃)
1	1	ダガー (両刃)
2	3	ソードブレイカー
3	4	メインゴージュ
4	5	ジャマダハル ("カタール"と呼ばれている刀剣の正しい名称)
5	6	ククリ
2	1	スクラマサクス
3	2	マテット (山刀)
4	3	バタ (籠手剣) ※『複合武装』 (剣+籠手)
5	4	グラディウス
6	5	ショートソード (小剣。全長70cm以下の両刃の直剣)
3	6	ロングソード (長剣。全長70cmを超える両刃の直剣)
1	1	ブロードソード (片手で扱う両刃の直剣で刀身幅が広いもの)
2	2	バスタードソード (片手半剣)
3	3	ツーンハンデッドソード (両手剣)
4	4	クレイモア (比較的短い両手剣)
5	5	レイピア (細剣。突き専門)
6	6	スモールソード (小型のレイピア)
4	1	エストック (突剣。両手持ちの針のような剣。鎧通し)
2	2	中国剣 (細身の長剣。主に突いて使う)
3	3	柳葉刀 (よく"青龍刀"と呼ばれる刀の本当の名称)
4	4	カッタラス
5	5	シャムシール (シミター)
6	6	ショーテル
5	1	サーベル
2	2	ファルシオン
3	3	打刀
4	4	太刀
5	5	野太刀・大太刀
6	6	小太刀・脇差
6	—	振りなおし

◆表：武器形状表 2：鈍器類 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	形状
1	2回目	棍棒
1~2	1	メイス (槌矛)、錘、モーニングスター (メイスタイプ)
2	2	大鎚
3	3	杖
4	4	六尺棒 (クォータースタッフ)
5	5	半棒 ※六尺棒の半分の長さの棒
6	6	
3~4	1	ヌンチャク
2	2	三節棍
3	3	七節棍
4	4	その他多節鞭
5	5	金碎棒 (八角棒に鉄で鉄板を貼り付けたもの。金属製のものもある)
6	6	ブラックジャック
5~6	1~2	フレイル (連接棍棒)、梢子棍
3~4	3~4	モーニングスター (フレイルタイプ)、狼牙棒、流星錘
5	5	分銅鎖
6	6	鎖鎌 ※鎌と分銅鎖の2つの武器がある『双剣武器』とする。

◆表：武器形状表 3：竿状武器 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	形状
1	2回目	ウォーハンマー
1~2	1	戦斧
2	2	トマホーク (ハンドアックス)
3	3	槍
4	4	鎌槍
5	5	トライデント
6	6	
3~4	1	バイク
2	2	ランス
3	3	バルディッシュ
4	4	ハルバード (鉾槍)
5	5	ギサルム
6	6	バルチザン/十字架槍
5~6	1	ミリタリーフォーク
2	2	大刀
3	3	薙刀
4	4	薙鎌
5	5	戈・矛
6	6	戟

◆表：武器形状表 4：投擲武器

1d6	形状	
1	1	印地
2	2	手裏剣 (太針系・短刀系)
3	3	投げナイフ/ターク (短剣)
4	4	チャクラム
5	5	フレイムラン
6	6	ボウ

◆表：武器形状表 5：射出武器

1d6	形状	
1	1	吹き矢
2~4	2	弓矢
5~6	3	クロスボウ

◆表：武器形状表 6：暗器・格闘武器

1d6	形状	
1	1	鉄柱 (鉄製の筆の形をしている)
2	2	猫手 (手の甲から生やす鉤爪)
3~4	3	ナックルダスター (鉄拳)
5	4	トンファー
6	5	鉄甲 (金属製の輪)

◆表：武器形状表 7：その他の武器 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	形状
1	2回目	釘 (サイ) ※2本1組にするなら『双剣武器』として扱う。
1~3	1~3	鎌 (サイ)
4~6	4~6	鎌 (農機具)
4~6	1~3	鎌 (農機具)
4~6	4~6	鉄扇

◆表：武器形状表 8：防具 (1d6を2回振る)

1d6	1d6	形状
1	2回目	バックラー (小円盾)
1~3	1	ナイトシールド (五角盾)
2	2	ラウンドシールド (大円盾)
3	3	カイトシールド (逆水滴盾)
4	4	タワーシールド (四角盾)
5	5	スパイクシールド (円盾+棘) ※『複合武装』 (短剣+盾)
6	6	
4~6	1~2	兜
3~4	3~4	籠手
5~6	5~6	胴鎧 (胸当て)

§ 秘術武器の暴走  
意志の弱い契約者は、状況によって秘術武器に身体制御権を奪われることがある。これは以下のルールで処理する。

- AAL > CLV の場合、秘術武器が PC の身体制御権を得られる。この条件が成立する場合、GM は状況に応じて PC の体を勝手に動かしてよい。
- 同じアルカナを冠した秘術武器が目前にいる場合、それを破壊することを最優先として戦闘を開始する。秘術武器はこれについて一歩も引かず、相手を倒すまで自分が倒れるまで戦闘をやめない。
- 秘術武器は、自分を攻撃した相手を敵として認識し、積極的に攻撃する。その相手と契約者の所縁が友好的 (恋愛、友情、信頼、興味) であっても、相手に敵意が感じられる場合は、契約者の意思を無視して戦闘を行う。その相手が無意識に行動していたり、操られているような場合は、その限りではない。

§ 秘術武器の成長  
契約者が経験点を秘術武器に渡すことで、秘術武器の能力を成長させることができる。

◆表：秘術武器経験点使用方法一覧表

• AAL を 1 レベル上げる	: 6 点消費 (上限 = CLV + 1)
• 新たな武装能力を 1 つ取得	: 4 点消費 (※)

※: 武装能力の取得個数上限 = AAL + 1 個までとする。